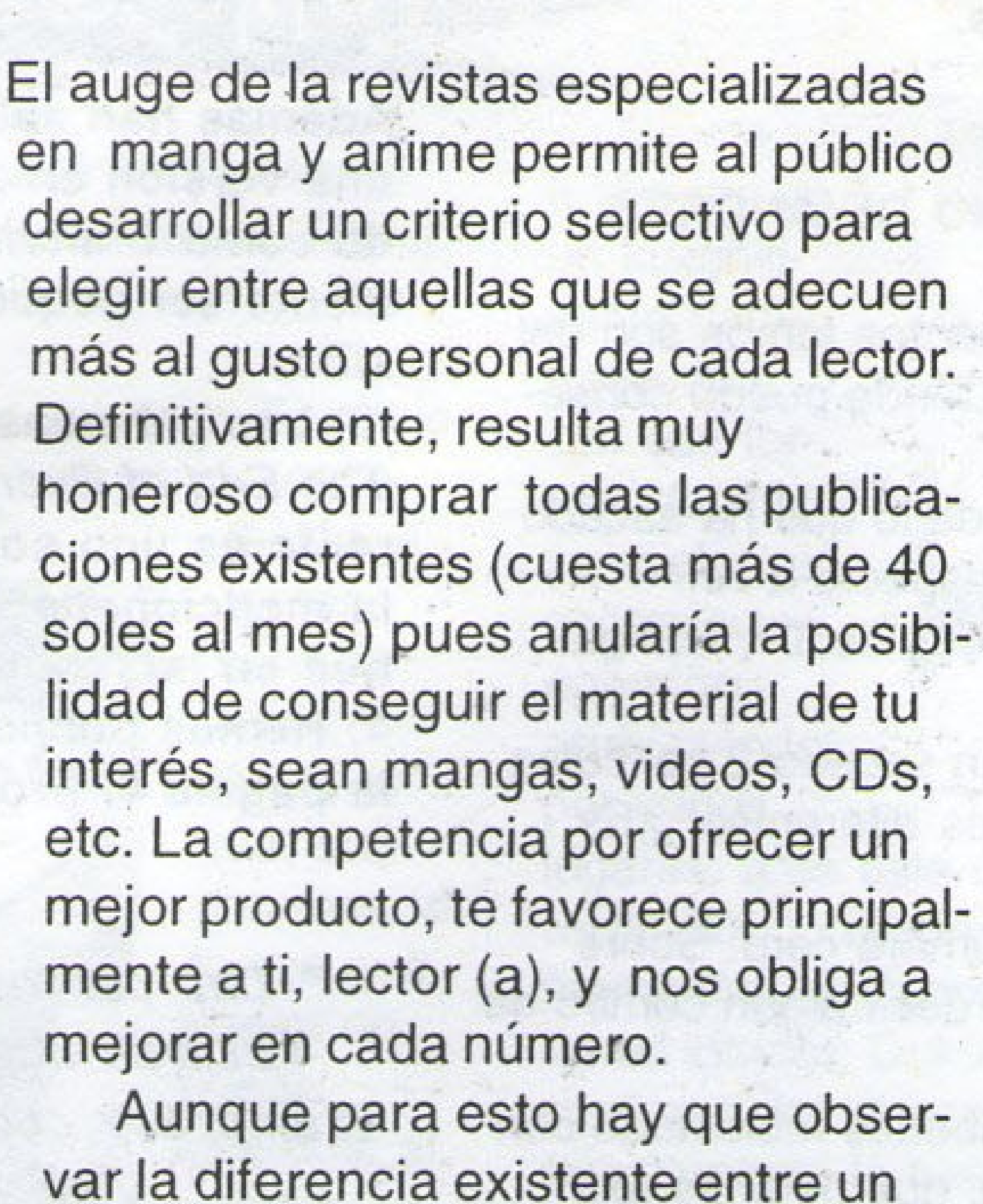

A-PLUS
MÁS QUE ANIMACIÓN JAPONESA
AÑO UNO, NÚMERO CUATRO
PERÚ: S/ 8,50
SERES VIOLENTOS: MAJIN BOO
¡LA VIDEOGRAFIA DE RANMA 1/2!
FINAL FANTASY VIII
Las LLAVES de KING
Tomb Raider II
SPICE WORLD
12 PAGINAS A TODO COLOR
DOS POSTERS
LA LETRA DE MACROSS
MAGIC KNIGHT RAYEARTH
Advanced Dungeons & Dragons: Alineamiento
El Juego de Rol de Dragonball



Bienvenida la Competencia

Editorial



El auge de la revistas especializadas en manga y anime permite al público desarrollar un criterio selectivo para elegir entre aquellas que se adecuen más al gusto personal de cada lector. Definitivamente, resulta muy honeroso comprar todas las publicaciones existentes (cuesta más de 40 soles al mes) pues anularía la posibilidad de conseguir el material de tu interés, sean mangas, videos, CDs, etc. La competencia por ofrecer un mejor producto, te favorece principalmente a ti, lector (a), y nos obliga a mejorar en cada número.

Aunque para esto hay que observar la diferencia existente entre un producto creado con esfuerzo, para difundir nuestra afición favorita, y aquellos mercantilistas que buscan un beneficio fácil engañando a la gente, armando sus informaciones y bajando gráficos con unas cuantas horas de Internet, sin ofrecer ningún concreto aporte informativo.

Cuando pensabamos que el fanzine *Animangakido* sería el peor insulto a la inteligencia de los aficionados, surge un pasquín llamado *Seiko,* pensado, diagramado e impreso en menos de dos días por una sola persona y de la cual es mejor nunca más mencionarla. Por suerte, la mayoría de publicaciones nuevas no se dejan llevar por el facilismo y apuestan por imponer su estilo propio.

Existen para los realmente interesados otras opciones. Primero, la llegada de revistas españolas, encabezadas por *Dokan,* importada en gran cantidad, acompañada por la *Kame, Mangazone* y *Neko* que a pesar de sus altos costos son siempre buscadas por su excelente información. También, cabe destacar el esfuerzo realizado por revistas al interior del país como las chicas de *Sui Generis* en Ica, aparte de los rumores, que llegan desde *La Ciudad Blanca*, de una nueva publicación; por lo que la idea imperante de una pasividad en otras regiones será muy pronto cosa del pasado.

Por otro lado, impulsados por el auge de la animación japonesa, autores nacionales que difunden su obra con estilos cercanos al manga trabajan en un arte que esperemos no permezca más en la clandestinidad. Aquí destacan Dennis Cabrera, autor de *Arcángel* y cabeza del grupo *Fusión;* los muchachos del *Warmi* y *Genoide,* quienes siempre han apostado por la historieta nacional ya que lo integran algunos de los ex dibujantes del *Chesu* - en su primera etapa - y el no tan exitoso *Zoociedad*, muy aplaudidos resultan los dibujos de Oscar Choquecota y el editor Roger Galván; además se extraña la continuación de *M3W* realizada con gran esfuerzo por Carlos Campos. Todo esto sin mencionar la gran cantidad de autores trabajando para el grupo de *Publicaciones Creativas,* principalmente en el *Mangakán*, el recientemente creado *Tenkaichi* y el *Yada.* Aquí resaltan Sandro Arias y Alberto Arredondo.

Lamentablemente no todos podremos sobrevivir y la calidad del producto (color, cantidad de páginas, regalos, etc.), conocimiento sobre el tema, profesionalismo (puntualidad, buena redacción), entre otros factores, pesarán en la elección del público, evitando disculpas bochornosas por retrasos o errores.

Sin embargo, no hay duda que el beneficiado finalmente será el consumidor. Este verá elevada la calidad de los productos y aprovechará mejor su capacidad económica para dedicarla a otras cosas de su interés. Así, desde esta página damos la bienvenida a la competencia pues nos favorece a todos.

Pero planteamos como reto asumir la difícil tarea de orientar al público en forma madura y civilizada hacia un gusto cada vez más exigente por medio del mejoramiento constante.

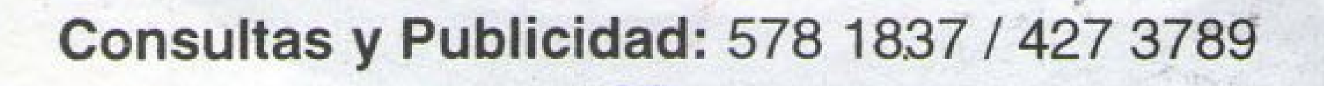
A-PLUS es una publicación mensual realizada, en su mayoría, por alumnos pertenecientes a la Escuela de Ciencias de la Comunicación de la Universidad de San Martín de Porres.

DIRECTOR Juan Carlos Delgado. **EDITOR** Santiago Ortiz. **DISEÑO Y DIAGRAMACIÓN** *Producciones Bolsa Mística.* **REDACTORES** Nathalie Delgado; Stuart Graham; Silohé Llanos; Eric Navarro; Claudia Sanden; Claudia Sovero; Catherine Torres. **TRADUCCIONES** Mami Goya.

Portada: Los personajes de *Ranma 1/2* hacen su aparición.
Afiche 1: Ilustración del libro *Satoshi Urushihara Cell Works - Pin ups.*
Afiche 2: *Death Dealer,* ilustración del calendario 1998 de Frank Frazetta.

Los gráficos empleados en esta publicación son usados con fines meramente informativos.

Hecho el deposito legal Reg 98 - 1920









Queremos agradecer el e-mail enviado por Franz Burger Málaga. Te explicamos que un juego de rol no exige obligatoriamente un tablero que delimite tu imaginación, simplemente debe haber un árbitro que describa la zona en que se halle tu personaje. Te enviamos un A-PLUS a tu casa porque realmente el mensaje que escribiste fue bastante alentador. Nos vemos.

LA GUERRA PERSONAL DE MAXX

Primero que nada, no estoy en contra de A-PLUS, su trabajo me agrada pero hay algo que he notado y pues, qué raro. En su último número, en la editorial, se mandan un mensaje sin tapujos sobre lo que están haciendo los de *Sugoi*, al vender videos subtitulados por ellos sin la debida autorizacion, osea, piratería con el nombre de *fansub*. Muy bien por mencionarlo pero eso no fue lo que me llamó la atencion; seguí leyendo más adelante y estaba de lo mejor por el hecho de haber leído más criticas a los *Suborgs* cuando me doy con la sorpresa que en la última hoja aparece una nada discreta propaganda que dice: *No te pierdas SUGOI TE VE. Todos los viernes a las 18:30 por canal 33*!!!!!, ¿¿¿qué es eso???, ¿¿¿primero se la rajan con esos bastardos y luego les hacen propaganda??? No sé; yo apoyo 100% la crítica a Sugoi pero ¿¿hacerles propaganda a su mugroso programa??. Sé que se paga por poner un aviso aunque la verdad no sé cómo se manejen las cosas de anuncios en las revistas, pero aun así, me parece que no deberían hacerlo; mejor que Sugoi se pudra en su revista solo. Saludos

Maxx

feldel@amauta.rcp.net.pe

Vamos, Maxx, jamás hemos pensado ponernos a favor o en contra, ciegamente, de alguna publicación perteneciente a la competencia. Simplemente opinamos lo que, a nuestro modesto criterio, nos parece cierto (así como tú). Pero con respecto al aviso... tú sabes, viejo, *business* son *business*.

EL CUESTIONARIO DE ANDRES

1) Me podrían decir ¿cuántos tomos son del manga *Video Girl Ai?* ¿Dónde puedo conseguirlos?
2) Díganme por favor todo lo que ha sacado Kosuke Fujishima con respecto a *Ah! Megami Sama* (OVAs, serie de TV, mangas, etc.)
3) Me han dicho que han sacado 2 películas de *Evangelion* con finales diferentes. ¿Es cierto eso?
4) Con respecto a su número cero: Sobre *Tekken III*, ¿me podrían decir algún combo de llaves para King?

Bueno espero no haberlos molestado con mis preguntas y sin más que pedirles (por ahora)se despide su lector número X726318478...

Andrés Li Gan

glasej@lared.net.pe

1) Son 15 tankoubon; editorial *Norma* de España ha dividido el manga en 48 números más delgados. Nuestro auspiciador, *Anime Charro* posee los OVAs, pero para que te digamos quién vende el manga, esa persona debe primero pagar su auspicio.
2) *Sobre Ah! Megamisama* se han publicado 15 tankoubon, el décimo sexto saldrá el 21 de noviembre del presente año.

Correo

Además han salido cinco OVAs y también una versión en *super deformed* subtitulada como *Chiichaitte benri* (es muy conveniente ser pequeños) para serie de televisión.
3) Las películas son *Death & Rebirth* y *The End of Evangelion*, pero el final diferente es uno solo, pues la primera película mencionada no termina sino que continúa en la segunda película.
4) Hemos publicado las llaves de King en la página 6. Provecho.

** Las cartas o e-mails publicados reciben un ejemplar de cortesía siempre y cuando señalen un nombre y dirección precisos.*

LA PREGUNTA DEL MES: Las hermanas Timoteo dibujan en el *Mangakán*. Hay una mascota que nos está fastidiando la paciencia. El seudónimo de las dibujantes de Lucero es Sashi. ¿Quién es Sashi?
Pueden enviar sus e-mails a nuestro corrreo electrónico **A-PLUS@wayna.rcp.net.pe**
Pueden enviar sus cartas y/o dibujos a jirón Padre Guatemala 258 Maranga (segunda paralela a la cuadra 25 de la Av. La Marina).

FE DE RATAS

A-PLUS NUMERO TRES
Página 4, último párrafo: El plan de Hades no llegó a su fin: rodear a la Tierra de una gran oscuridad alineando parra ello los nueve planetas. El Gran Eclipse.
Página 19, primer párrafo: El villano de turno es el rey Slung (...) En una acción desesperada, Piccolo se arranca las orejas y le pide a Gohan que silbe, pues el oído de los namekianos es muy sensible (...).
Página 27, último párrafo: Como hemos podido apreciar, ésta es una historia (como todas las de U - Jin) para un público maduro (...) Si tu poder adquisitivo te lo permite, el libro de ilustraciones *U - Jeune* de 112 páginas, 96 a color, pobladas por las hermosas únicas de U - jin, y por si fuera poco, una interesante entrevista con el autor. Provecho. **El artículo fue redactado por Eric Navarro.**
Página 34, último párrafo: BAOH, el visitante, es un filme sumamente violento, con escenas de acción, intriga, muertes, elementos de ciencia ficción y amistad.

GENERACION X

exclusivo para seres pensantes

cine, literatura, música, biografías, ensayos, ficciones, reportajes, actualidad, filosofía, comic, teatro, manga, anime y todas las locuras creativas juntas.

DE VENTA: SOLO EN LOS PUESTOS DE PERIODICOS DEL CENTRO DE LIMA

Magic Knight Rayearth

Tres historias distintas y un mismo espíritu

Es común que un manga de gran éxito sea convertido en serie de televisión, OVA o película y lamentablemente también es común que muchos de los elementos del manga se pierdan, la historia cambie bastante o que el manga posea mejor argumento que la serie de televisión (casos claros son Sailor Moon *o* Ghost in the Shell). *En esta oportunidad hablaremos de las grandes diferencias entre el manga, la serie de televisión y las OVAs de la conocida serie* Magic Knight Rayearth (MKR).

La Serie de Televisión y el Manga

La serie de televisión consta de 49 episodios (20 para la primera temporada y 29 para la segunda) y salió al aire en octubre de 1994 (llegando al Perú con impresionante rapidez). El manga cuenta con seis tomos recopilatorios publicados por *Kodansha* entre julio de 1994 y diciembre de 1996 divididos en tres partes para la primera temporada (MKR) y otros tantos para la segunda (MKR2). Las autoras son las ya muy famosas y reconocidas chicas *CLAMP* (Satsuki Igarashi, Nanase Ohkawa, Mick Nekoi y Mokona Apapa).

Las diferencias entre la serie de televisión y el manga son muy notorias, especialmente en la segunda temporada:

En la primera apreciamos unos cambios intrascendentes con respecto al desarrollo de la historia. Esta sigue teniendo como personajes principales a Hikaru Shidou (Lucy), Fuu Hououji (Anaís) y Umi Ryuuzaki (Marina), las chicas convocadas por la Princesa Esmeralda para convertirse en Guerreras Mágicas y salvar al mundo de Céfiro. Hay diferencias poco importantes: por ejemplo, en el manga lo que le da Ferio (hermano de la Princesa Esmeralda, conocido como Paris) a Fuu no es un *intercomunicador* (o un *walky-talky* bonito), sino que le entrega uno de sus aretes, que luego ella usa como anillo en el dedo anular de su mano izquierda. Otra incongruencia importante es el ritmo de la historia. Mientras en la serie de televisión es más lenta (pero nunca aburrida), en el manga se da con mayor rapidez (y sin tanto relleno). Es bueno hacer notar que la serie de televisión mantiene el humor del manga y una fidelidad impresionante en cuanto al diseño de personajes.

Ahora, si bien la primera parte no tiene mucha diferencia, en la segunda se les fue la mano (y por mucho). Como casi todos conocemos la serie de televisión, haré un pequeño resumen de la segunda parte. Las chicas regresan al mundo de Céfiro (sin saber cómo) y encuentran a un Céfiro prácticamente destruido por no tener un Pilar (la persona que mantiene el orden en el mundo de Céfiro), y para colmo de males hay tres naciones extranjeras que desean apoderarse de Céfiro. Las naciones son Autozam, cuyo comandante es Eagle (Aguila), amigo de Lantis (hermano menor de Zagato y único espadachín mágico de Céfiro); C-Zeta (liderado por las Princesas Tata y Tatra) y Fahren (con la Princesa Asuka). Además las Guerreras Mágicas tienen otro enemigo, Debonair y su *hija* Luz (Nova). Debonair fue creada a partir de los sentimientos y miedos de los habitantes de Céfiro y Luz es la creación que surgió como consecuencia de los sentimientos negativos que expresaba Hikaru en su corazón después de la batalla con la Princesa Esmeralda. Sin querer, Hikaru se enamora de Lantis y se siente muy a gusto con Eagle (quien está dispuesto a ser el pilar cueste lo que le cueste). Luego de muchas batallas y cuando se sabía que Hikaru o Eagle serían el próximo pilar, Hikaru es elegida y libera definitivamente a Céfiro del sistema del Pilar, regresando a la Tierra junto con Umi y Fuu, esta vez sin remordimientos.

En el manga la historia se plantea de una manera completamente diferente a la serie de televisión. Para comenzar, ni siquiera existe Debonair (y menos Luz). Además Mokona (una especie de conejo conocido como Nikona) es decisiva en la historia. Al igual que en la serie de televisión, las chicas son de nuevo llevadas a Céfiro sin saber por qué y efectivamente se encuentran con el mago Clef, quien les cuenta de las tres naciones que quieren invadir Céfiro (las naciones ya antes mencionadas). Los enfrentamientos aquí no son exclusivamente entre las Guerreras Mágicas y los países atacantes, sino también entre las mismas naciones.

Mientras se dan las luchas entre los planetas, el momento de elegir al pilar llega, así lo hace saber una misteriosa voz. La voz dice que las razones de Fahren y C-Zeta para convertirse en el pilar no son suficientes, pero las de Hikaru e Eagle sí lo son. Es así como ellos son *tragados* por El Creador y conducidos a la Tierra para que uno de ellos logre regresar y así completar *El Camino hacia el Pilar* (una especie de prueba que se debe pasar para convertirse en el Pilar de Céfiro). Umi y Fuu piden cuentas a Mokona, quien se revela como uno de Los Creadores del mundo de Céfiro y la Tierra.

Mokona se da cuenta que el próximo pilar es Hikaru, lo que significa que Eagle se quedará atrapado y probablemente morirá. Hikaru no desea eso y hace hasta lo imposible por salvarle y regresar juntos al mundo de Céfiro. Mokona advierte que ambos serán desintegrados, pero Umi y Fuu ayudan a regresar con vida a los dos.

Al regresar a Céfiro, Hikaru toma una decisión inesperada, decide terminar con el sistema del pilar y Mokona junto con los genios (guardianes de Céfiro, muy parecidos a unos robots pero con vida propia) se retiran a otra dimensión. Asimismo, Hikaru, Umi y Fuu regresan a la Tierra. Luego la historia se sitúa tres años después y las Guerreras van a Céfiro como si fueran de paseo. Hikaru visita a Eagle y luego de hablar con él un rato, llega Lantis para acompañarla por un pasadizo. Lantis quiere confesarle su amor, pero ella lo evade con respuestas demasiado inocentes.

Finalmente es necesario ponerle un nuevo nombre a Céfiro y a Hikaru se le ocurre que sea el lector quien decida un nuevo nombre para el planeta (en la última página del manga, antes de las fichas de personajes, hay una especie de etiqueta vacía, es ahí donde debes ponerle el nuevo nombre a Céfiro).

Los OVAs: Borrón y cuenta nueva

El año pasado fue lanzada en Japón una serie de OVAs basada en los populares personajes de Magic Knight Rayearth, titulada simplemente *Rayearth.* Pero, ¿por qué digo que basada en los personajes? porque a pesar de seguir con los rasgos esenciales de MKR, la historia es completamente distinta.

Esta vez es el mundo de Céfiro el que viene a invadir la Tierra bajo las ordenes de Aguila (quien ahora se presenta como el hermano menor de la Princesa Esmeralda). Hikaru, Umi y Fuu deben entender el verdadero sentido de la misión que les ha sido encomendada para poder despertar a los genios que duermen en la Tierra y así salvar a su mundo. En esta nueva aventura las chicas deben de mostrar que su deseo de salvar a la tierra y su inquebrantable amistad es más fuerte que cualquier ambición egoísta y destructiva.

Claudia



Nota: Si se indica una flecha antepuesta a la letra M, indica mantener en esa dirección.
Ej. : M→ indica mantener adelante.

(golpe izquierdo) □ = 1 (O) (O) 2 = △ (golpe derecho)
(patada izquierda) X = 3 (O) (O) 4 = ○ (patada derecha)

AG	- agachado (completamente agachado)
N	- neutral (soltar el control)
CORRER	- cuando corres
AL	- al levantarte, en el momento que te levantas de agacharte
EE	- esquiva (cambiar de plano)
+	- movimientos juntos
[XX ó YY]	- eliges entre presionar XX o presionar YY
=	- parte siguiente de la secuencia
TODO	- 1+2+3+4

(suelo) indica que el oponente está agachado.
(atrás) indica que el oponente está de espaldas.

LEYENDA

king

AGARRES

1+3	*	DDT Saltando
2+4	*	*Suplex*
↘ +3+4 (cerca)	*	*Frankensteiner*
↙ +1+2	*	traba-piernas
→,←,↙,↓,↘,→+1	*	Giro gigante
↙,→+1+2	*	La grúa
M↓ +1+3	*	*Powerbomb*
↘ +2+3	*	Rompe-cocos
↓,↙,←+1+2	*	*T-Bone Powerbomb*

Secuencias

AG, 1+2	*	Ultimo Tacle
= 1, 2, 1, 2, 1	*	Golpes a la cara
= 1, 2, 1, 1+2, 3+4	*	Golpes a la cara - rupturas
= 3+4, 1+2	*	Súper Rupturas
→,→, N+2	*	Gran Aplastamiento
(Si hay contra-golpe)	*	
= 1+2 ó	*	Rompe-espaldas
= 1+2,↑,↓, N, 3+4	*	Powerbomb
↓,↘,→+1	*	*Jaguar Driver*
= 1+2 ó	*	Aplasta-cara
= 1+2, 3, 4, 1+2	*	Cangrejo de Boston
M→,M↘ +1+3 ó	*	Agarre del brazo reverso
M→,M↘ +2+4	*	Agarre del brazo reverso
a) = 2, 1, 1+2	*	Espaldazo
b) = 3+4, 1+2	*	Suplex Alemán
c) = 1, 2, 3+4	*	Powerbomb
d) = 2, 1, 3, 4 ó	*	Giro gigante
d) = 3, 1, 2, 3+4, TODO	*	T-Bone Powerbomb
b) = 2, 2, 1+2	*	Bala de cañón
c) = 3+4, 1+2, 1+2+4	*	Caída manhattaniana
d) = 1, 2, 3+4, 1+2	*	Súper monstruosidad
e) = 2, 1, 3, 4 ó	*	Giro gigante
e) = 3, 1, 2, 3+4, TODO	*	T-Bone Powerbomb
M→, M↘ → +2+3	*	Sujetada de Aquiles
a) = 1, 2, 3, 1+2 ó	*	S.T.F.
a) = 1+2, 3, 1, 1+3 ó	*	Llave mortal del escorpión
a) = 1+2, 1, 3, 1+2	*	Llave mortal del indio
b) = 1, 3, 4, 1+2, 3+4	*	Especial de Romero
→, N,↓,↘ +1+4	*	Hiperextensión de brazos
a) = 1+2, 1+2 ó	*	Ruptura de brazos doble
a) = 2, 1, 1+2+3	*	Llave a la cara
b) = 2, 1, 3, 1+2+4, 1+2+4 ó	*	Duerme-dragones
b) = 1+3, 3+4, 2+4, 1+2, TODO	*	Oscilación Mortal

a)= 1+2, 4, 2+4 * DDT reverso
b) = 4,3,4,3+4,1+2 * Crucifixión de brazos

↘ +1+2 * Full Nelson invertida
↘ , ↘ +2+4 (suelo) * Full Nelson invertida

EE+2+4 * Full Nelson invertida
(Si EE+2+4 lo coge de costado, Bala de cañón será el primer agarre).
a) = 2, 2, 1+2 * Bala de cañón
b) = 1, 2, 3+4 * Powerbomb
c) = 2, 1, 3, 4 ó * Giro gigante

c) = 3, 1, 2, 3+4, TODO * T-Bone Powerbomb

b) = 3+4, 1+2, 1+2+4 * Caída manhattaniana
c) = 1, 2, 3+4, 1+2 * Súper monstruosidad
d) = 2, 1, 3, 4 ó * Giro gigante
d) = 3, 1, 2, 3+4, TODO * T-Bone Powerbomb

← +1+2 * Látigo irlandés
= 1+3 * Retorcida «déjame ir»
= 2+4 * Aplastamiento rápido
= 1+2 * Volteada «déjame ir»
= 3+4 * Aplastamiento al suelo giratorio

1+3 (atrás) * Medio Cangrejo de Boston
2+4 (atrás) * Agarre de cobra
←, → +1+2 (atrás) * Aplastamiento de pulpo
[1+3 ó 2+4] (a la derecha del oponente) * Caída atómica
[1+3 ó 2+4] (a la izquierda del oponente) * Rompe-espaldas poderoso

CUANDO EL ADVERSARIO ESTA EN EL SUELO

Mirada hacia arriba/junto
↙ +1+3 * Mini Giro
↙ +2+4 * Cabezaso en la entrepierna
M↙ +2+4 * Dolor

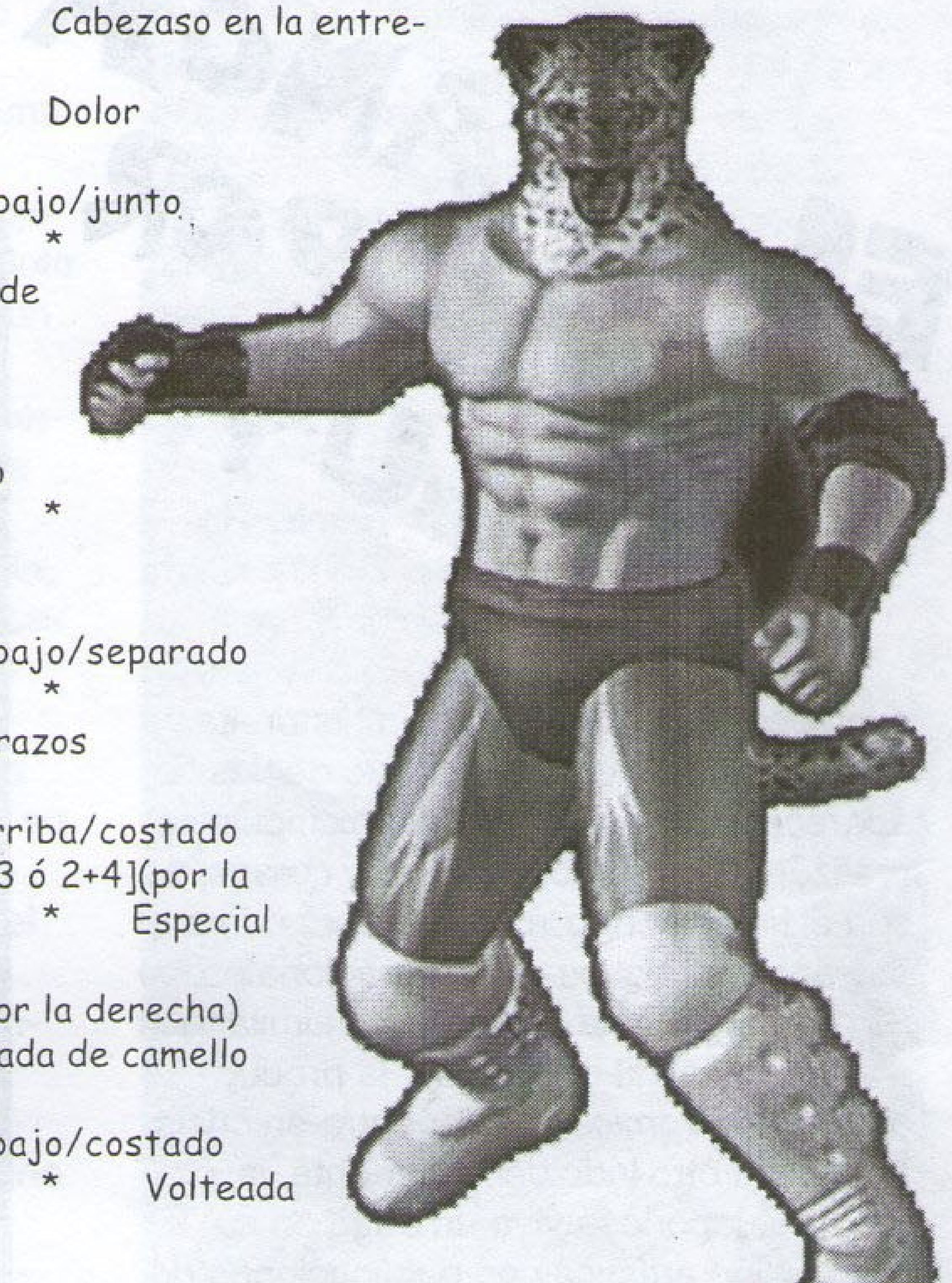
Mirada hacia abajo/junto
↙ +[1+3 ó 2+4] * Medio Cangrejo de Boston

Mirada hacia arriba/separado
↙ +[1+3 ó 2+4] * Ala de pollo

Mirada hacia abajo/separado
↙ +[1+3 ó 2+4] * Crucifixión de brazos

Mirada hacia arriba/costado
abajo-atrás +[1+3 ó 2+4](por la izquierda) * Especial Mini-Romero
↙ +[1+3 ó 2+4](por la derecha) * Agarrada de camello

Mirada hacia abajo/costado
↙ +[1+3 ó 2+4] * Volteada



SPICE WORLD:

LA MALDICION DE GINGER SPICE

¿Y ustedes creyeron que lo de Bust a Move *se quedaba allí? ¡Pues no! Y ahora es peor...*

Las *Spice Girls* se han vuelto algo locas y han decidido, en conjunto con *Psignosys*, lanzar al mercado *Spice World* para el *Playstation* de *Sony*.

Lanzado paralelamente con su tour en lo Estados Unidos, el juego de Play Station está diseñado para alcanzar un mercado inexplorado en la industria del videojuego: niñas preadolescentes y fanáticas de las Spice.

Como parte del Spice World, el jugador asume la identidad de una Spice Girl, incluyendo a Ginger Spice, y las rutinas coreográficas de baile y pistas de música para mezclar y presentar en un concierto virtual.

Para los fans incondicionales de las Spice Girls, Spice World además posee 30 minutos de entrevistas con el grupo nunca antes publicadas, así como a las chicas en sus conciertos y detrás del escenario.

El juego es muy largo (no me refiero a la longitud del juego, sino en términos de entretenimiento. Desde escoger a una Spice, mezclar tu propia canción, practicar tus pasos de baile... hasta presentarte en la televisión; hay un gran camino por recorrer, aparte que no puedes acceder a nada más que al cuarto de mezclado, opciones y a la exclusividad del juego *Spice Network*, donde ves sus entrevistas en inglés (obvio).

Primero vas al cuarto de mezclado. Allí escoges una de las cinco canciones, entre ellas *Wannabe* y *Too much*, y luego un tipo muy raro te dice lo que debes hacer. Posees unos nueve botones que tu Spice debe pisar, que equivalen a un pedazo de canción. Tienes que mezclarlos en una canción de 18 pistas como máximo y si deseas puedes oírla de nuevo o grabarla, lo que es obligatorio, si no, no pasas de escenario (¡Ah!¡Y ni creas que vas a poder usar tus *memory cards* bambas, vivazo! ¡Ve y cómprate unos buenos!).

Después de un laaaargo proceso en el cuarto de mezclado, te toca practicar tu baile. Aquí debes enseñar a tu inútil e incompetente Spice a bailar de a poquitos, junto a un remedo de los *Jacksons Five* y pobre de no seguirlo. Los pasos se ejecutan siguiendo el ritmo, pero apretando los botones en grupos de a cuatro (X, O, X, O, por ejemplo).

Luego de tu travesía por el salón de clases, te vas derechito a *Dance Record* (grabar baile), donde el grupo se reúne a grabar la coreografía. La forma de jugar aquí es casi igual, se suceden los cuadros de botones que debes apretar y si sale todo bien, se graba (no es fácil). Luego de esto sigue tu tan ansiada grabación para la televisión.

Lo malo de juego es que no es tan divertido como Bust a Move (BaM), pues aquí debes hacer muchas cosas más pero no son tan interesantes.

Eso de no poder jugar contra otro como en Bust a Move, no hay competencias. Y las canciones que están cortadas, no como en... tú ya sabes, BaM.

Lo bueno es que puedes crear tus propias canciones (o mejor dicho, versiones de una canción), grabar tu coreografía y enseñar el videoclip a tus amigos fans de las Spice Girls (si tienes alguno que además posea un Play Station).



Si eres fanática(o) de las Spice Girls, éste es tu juego. Si no, puedes probarlo o jugar Bust a ¡Eso ya sabes, caramba

Stuart Graham



EL MANGA VISTO POR EL CUY



En la década de los ochenta la historieta en nuestro país estaba a punto de desaparecer y para detener esta extinción se realizaron concursos, talleres y cursos, con el fin de contrarrestar y buscar e impulsar a los nuevos valores nacionales. Sin embargo, esta situación es similar a nivel mundial, el consumo y la producción de los *cómics* se encuentra en crisis, aunque al otro lado del continente, la industria japonesa vive un auge en su producción artística con publicaciones de gran demanda. Actualmente, en el Perú se vislumbra los nuevos signos en el campo de la historieta, cuya temática y dibujo está influenciado por el *fenómeno manga*. Este ha despertado el entusiasmo e interés de niños, adolescentes y jóvenes de ambos sexos, cuyas edades oscilan entre los ocho y veinticinco años, deseosos de aprender el estilo gráfico oriental, sus técnicas para plasmar a sus personajes o series favoritas como *Dragon Ball, Saint Seiya, Sailor Moon, Candy o Magic Knight Rayearth;* dibujar monstruos, seres demoníacos, guerreros en interminables luchas, chicas esculturales, etc. Todavía no se puede determinar si es un movimiento gráfico pasajero o que pretende establecerse definitivamente entre nosotros.

Juan Acevedo, reconocido dibujante, creador de historietas como *El Cuy, Luchín González, Túpac Amaru, La historia de América contada desde los niños*, entre muchos otros títulos, nos dará a conocer su apreciación de cómo observa el panorama actual del cómic en el Perú. Debemos precisar en que éste es *un punto de vista*, el cual debemos respetar, teniendo en cuenta la trayectoria artística de Acevedo en difundir la historieta dentro de un medio tan difícil como es nuestro país, además de recibir el apoyo de instituciones no gubernamentales como *CeaPaz* y la *Fundación Radda Bamer* para la difusión de su obra.

Acevedo reconoce no ser un especialista ni un seguidor de los mangas, pero si reconoce el talento de los *mangakas* (dibujantes de manga) como Katsuhiro Otomo *(Akira, Domu)* y Akira Toriyama *(Dragon Ball, Dr. Slump)*, los cuales son de su agrado personal.

En uno de sus viajes a España (cada dos años, el dibujante realiza talleres de historietas en *la madre patria)*, Acevedo quería adquirir revistas sobre mangas japoneses, pero se dio con la sorpresa que el contenido (gráfico) era hechos por españoles mas no por japoneses.

Los mangas de doble nacionalidad, la repetición del ciclo

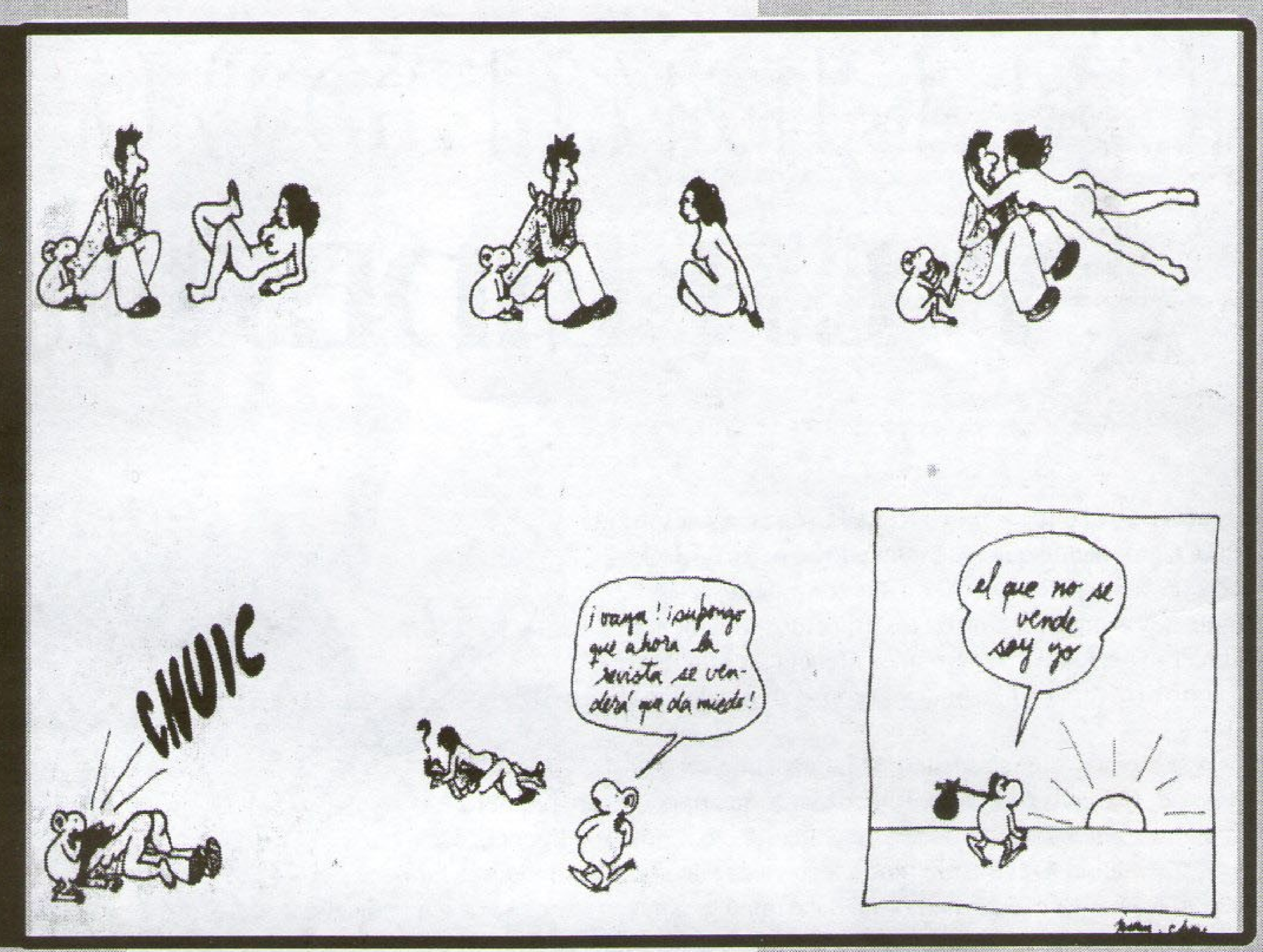
"Mi primera impresión fue reírme, me parecía ridículo encontrar en esas revistas, artistas españoles (Fernández, Rodríguez o Paredes) dibujando como japoneses; teniendo en cuenta que los europeos poseen una tradición tan rica en lo gráfico, visual y todo lo referido a historietas. No me imaginaba que eso mismo iba a ocurrir diez años después en el Perú y ver a chicos dibujando lo más parecido posible a los mangas. Me da un poco de pena porque se está repitiendo un ciclo que debió darse hace medio siglo, cuando jóvenes de entonces copiaban las historietas americanas. Ahora, copian a los japoneses; mal haríamos en colocar un estilo oriental en un solo saco", indica el artista.

Calidad artística versus basura

Los artistas clásicos del manga asimilaron inicialmente el estilo norteamericano. En el caso específico de Osamu Tezuka (inspirado en los dibujos animados de *Walt Disney)*, introduce: el conrte cinematográfico, mayor dinamismo en los encuadres, audacia en la perspectiva, ingenio en la composición y la velocidad narrativa. Después de la influencia estadounidense, los dibujantes nipones empezaron a crear su estilo, adoptando sus costumbres, tradiciones, mitos, leyendas incluyendo el grito onomatopéyico, lleno de significado y simbolismo en sus historias.

En lo referente al talento artístico, Juan Acevedo declara: "existen historietas excelentes como Akira o Dragon Ball", pero al mencionarle algu-





«No me he preocupado en registrar en mi memoria aquellas publicaciones cuyos títulos he olvidado, pues el contenido es basura de basura que hacen aquellos jóvenes peruanos que quieren copiar a la historieta japonesa y repiten sus moldes más empobrecidos».

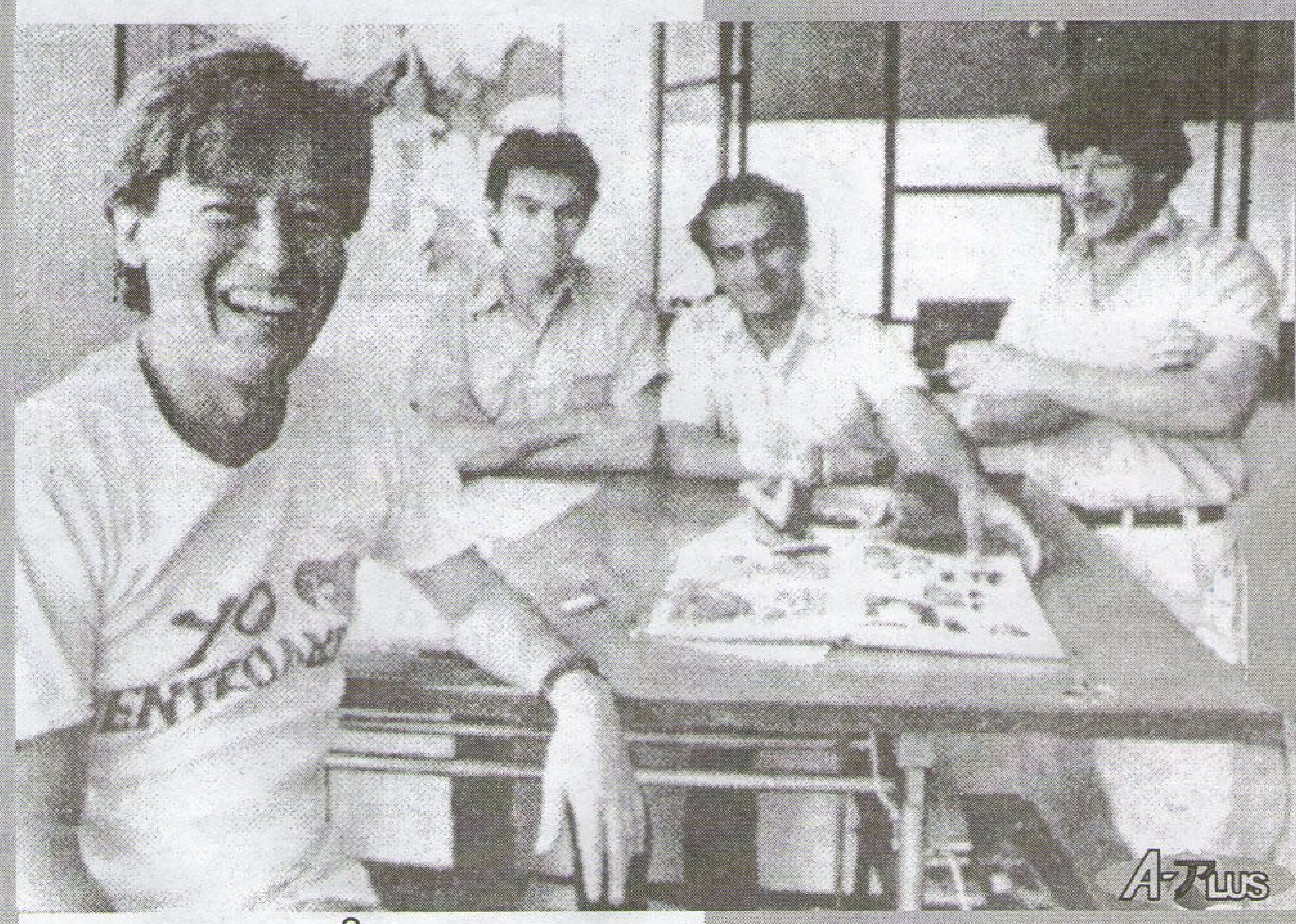
nos nombres de dibujantes como Rumiko Takahashi *(Ranma ½, Urusei Yatsura),* el artista desconocía sobre su existencia y le llamó la atención que en el mercad japonés existiesen *buenos valores* que rescatan la importancia del amor, la amistad, la familia, etc. y sobre todo el aporte femenino a la historieta.

No obstante, con respecto a las publicaciones nacionales o japonesas de contenido erótico y pornográfico *(hentai)* el autor dice: "no me he preocupado en registrar en mi memoria aquellas publicaciones cuyos títulos he olvidado, pues el contenido es basura de basura que hacen aquellos jóvenes peruanos que quieren copiar a la historieta japonesa y repiten su moldes más empobrecidos. Por ejemplo, hacer historietas *supuestamente* eróticas y hacer penetraciones o felaciones como si *el amor se limitase a eso.* Ellos están al nivel del estilo de la prensa chicha, están empobreciendo o reduciendo el amor como lo puede hacer un adolescente que no conoce o se pone nervioso cuando ve sexo. No han madurado, se encuentran en el nivel de la masturbación y como seres humanos tampoco lo están para dibujar. Sin embargo, están dañando las mentes de niños y jóvenes que tienen acceso a estas historietas. En la medida que ellos enriquezcan su cultura, sus conocimientos, sus aspiraciones, sus ganas de ser mejores seres humanos, van a poder salir de este torpe encuentro con el sexo. Por ejemplo, esa basura no la encuentro en Dragon Ball o Akira".

Ante la preocupación de encontrar una sociedad tan articulada, donde sólo proponen un estilo artístico (hentai), Acevedo aconseja "buscar un modelo de vida, para relacionarse con nuestra comunidad de manera justa y ética y no conformarnos con primeros planos de desnudos, así nos creemos *vivazos.* Hay que hacer reaccionar a los jóvenes partiendo de quiénes somos y buscar nuestra propia identidad".

Sin duda, los planteamientos sobre el nuevo impulso a la historieta nacional darán mucho que hablar. Ahora, con respecto a los nuevos talentos, éstos tienen una necesidad de comunicarse a través de sus dibujos plasmados (sea cual sea el estilo que empleen). Dependerá de cada artista demostrar su capacidad creativa y poder transmitir en lo posible la riqueza cultural de nuestro país (arte, historia, literatura). En otras palabras, historietas peruanas hechas por su propia gente y no esperar que los dibujantes extranjeros lo hagan. La decisión final es del artista y los aficionados de los cómics en general, quienes se merecen lo mejor.

Claudia Sovero



ENTRE LA LINEA DEL BIEN Y LA LINEA DEL MAL

El universo al que los juegos de rol te da acceso es ilimitado. Ciertamente que todo depende de tu imaginación y creatividad para poder acceder a nuevos mundos y sus consiguientes aventuras. Uno de los aspectos fundamentales es crear tu personaje, ya que su existencia será un intermediario entre tu diversión personal y la consecución de los objetivos grupales.

Nos referiremos, como es usual, al famosísimo juego *Advanced Dungeons & Dragons* (AD&D). Recordemos que tu personaje requiere ciertas puntuaciones de habilidad básicas en aspectos como Inteligencia, Destreza o Constitución. Del mismo modo, debe tener una raza definida, sea humana o semihumana, y una categoría, la cual determina la rama en la que se desempeña el protagonista de tu misión, que fluctúa entre la lucha, la magia, la religión o el pillaje.

Una vez que todos los pasos anteriores han sido completados, debes elegir un alineamiento para tu personaje; claro está que algunas categorías tienen ciertas restricciones, como el paladín. ¿Por qué se presentan estas limitaciones? Y, en primer lugar, ¿qué es un alineamiento?

El alineamiento del personaje es una guía de su comportamiento, actitudes morales y éticas frente a los demás, la sociedad, las fuerzas universales que afectan su mundo y su escala de valores, la cual delimita qué considera el personaje bueno o malo. El alineamiento es una orientación que te ayudará a definir la personalidad de tu personaje, su manera de pensar y reaccionar ante determinadas situaciones. Se divide en dos tipos de actitudes: la que define la legalidad de los actos (orden, caos, neutralidad) y la que determina sus lineamientos morales (bien, mal o indiferencia).

Imposición o anarquía

Las actitudes hacia el orden o el caos se dividen en tres tendencias peculiares, cada una dirigida con rumbo opuesto a las otras. Las tendencias se denominan ley, caos y neutralidad. Cada tendencia señala el comportamiento del personaje en relación a la sociedad y su comprensión de la misma.

Los personajes con tendencia hacia la ley creen que el orden, la organización y la sociedad fijan reglas y normas que son vitales para el correcto funcionamiento del mundo e incluso del universo. Consideran que existe una relación natural entre la gente y su gobierno. Hasta los personajes legales sostienen que el orden es una ley natural del universo, no un invento del hombre y si bien éste no lo crea, debe funcionar dentro de una estructura ordenada.

En cuanto a los neutrales, tienden a tomarse las cosas con mayor calma, de manera equilibrada. Sostienen que todas las fuerzas tienen su contraparte en algún lugar del universo. Por ejemplo, donde hay ley, también hay caos; donde supuestamente todo es neutral, hay parcialismos.

Tabla 26: PUNTUACION BASE DE HABILIDAD, LADRON

Habilidad	Puntuación base
Vaciar bolsillos	15%
Abrir cerraduras	10%
Hallar / retirar trampas	5%
Moverse en silencio	10%
Ocultarse en las sombras	5%
Escalar paredes	60%

A estas habilidades debes sumarle 60 puntos. Otorgándole como máximo 30 puntos a una sola habilidad.

La corriente neutral sostiene que el universo se destruiría si un opuesto acabara completamente al otro, ya que ambos necesitan vivir paralelamente.

Hablemos sobre esta tipología de los seres caóticos, quienes están convencidos que no existe un orden preestablecido o un equilibrio armonioso de fuerzas. Por el contrario, conceptualizan al mundo como una sucesión de seres, cosas y acontecimientos que se ocurren libremente, algunos interrelacionados, otros no. La ideología caótica cree en el poder del individuo para hacerse su propio destino y prefiere a las naciones anárquicas (sin mandatarios). Al ser más prácticos, los caóticos admiten que la sociedad debe proteger sus derechos individuales. Son difíciles de gobernar porque no acatan normas que vayan en contra de sus intereses.

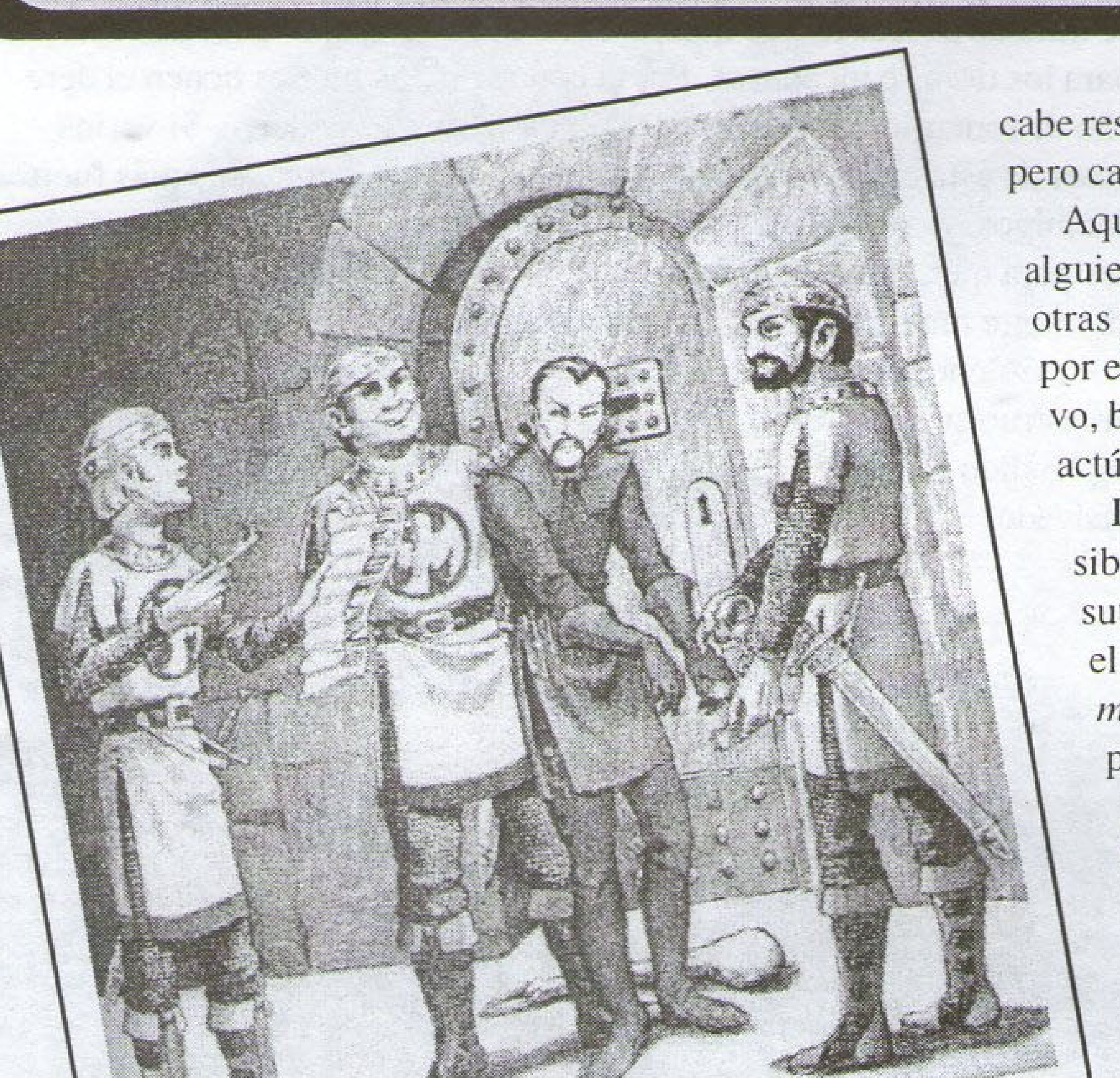
Virtuoso o infernal

El conjunto de actitudes que describen el punto de vista moral de un personaje se clasifica también en tres partes. Esta moral indica lo que para el personaje es correcto o no. Se puede ser bueno, malo o neutral.

Tabla 27: AJUSTES POR RAZA EN HABILIDAD, LADRON

Habilidad	Enano	Elfo	Gnomo	Semielfo	Halfling
Vaciar bolsillos		+ 5%		+ 10%	+ 5%
Abrir cerraduras	+ 10%	- 5%	+ 5%		+ 5%
Hallar / retirar trampas	+ 15%		+ 10%		+ 5%
Moverse en silencio		+ 5%	+ 5%		+ 10%
Ocultarse en las sombras		+ 10%	+ 5%	+ 5%	+ 15%
Escalar paredes	- 10%		- 15%		- 15%

Los personajes buenos se caracterizan por su honestidad, caridad y franqueza. Pero como nada es perfecto, ninguna persona puede ser buena todo el tiempo. Los *pecadillos* son inevitables, pero lo que debe tratar es de superar y corregir los errores. La bondad humana, cabe resaltar, no es absoluta (sino, seríamos dioses). Existen principios universales, pero cada civilización tiene su propia interpretación al respecto.



Aquellos seres considerados neutros piensan mucho antes de tomar partido por alguien o por algo. No califican a la gente como buena o mala: lo que es, es. En otras palabras, ellos no son capaces de emitir juicios morales, y los animales son por ello considerados dentro de esta categoría, ya que toda persona tiene un motivo, bueno o malo, para desempeñarse de cierta manera. En cambio, los animales actúan instintivamente, lo cual justifica sus acciones.

Los malos son lo opuesto al ideal del bien, y al ser un valor absoluto, es imposible que un humano sea totalmente malo: Puede serlo en gran parte o de forma sutil. Estos seres no se dan cuenta que sus actos son destructivos y dañinos; por el contrario, su filosofía de vida es el maquiavélico dicho *El fin justifica los medios*. Todo aquel que se encuentre obstruyendo el paso de un ser malvado puede atenerse a las consecuencias. Así que, advertidos, inocentes palomas.



Conjunción de actitudes, nueve alineamientos

Coexisten en el universo de AD&D nueve alineamientos diferentes, algunos parecidos, otros opuestos. Veamos en qué consisten:

El ***legal bueno*** cree fervientemente en una sociedad y gobierno organizados, para conseguir mejorar la calidad de vida de la gente. En otras palabras, a mayor cantidad de leyes establecidas y respetadas, la sociedad prosperará en su conjunto. Por lo tanto, los personajes legales buenos (como un siervo leal y trabajador, un rey generoso y sabio, o un juez severo y honesto) lucharán a favor de todo lo que favorezca a las mayorías o las perjudiquen menos, en todo caso.

El ***neutral bueno*** considera que el equilibrio de fuerzas es primordial, pero tanto las cuestiones de la legalidad como del caos no moderan la necesidad del bien. Este personaje tienen como meta la búsqueda de la gracia, lo cual no altera el mencionado equilibrio porque hay millones de seres en

TABLA 28: AJUSTES POR DESTREZA EN HABILIDAD, LADRON

Destreza	Vaciar Bolsillos	Abrir Cerraduras	Hallar / retirar trampas	Moverse en silencio	Ocultarse en las sombras
9	- 15%	- 10%	- 10%	- 20%	- 10%
10	- 10%	- 5%	- 10%	- 15%	- 5%
11	- 5%		- 5%	- 10%	
12				- 5%	
13 - 15					
16		+ 5%			
17	+ 5%	+ 10%		+ 5%	+ 5%
18	+ 10%	+ 15%	+ 5%	+ 10%	+ 10%
19	+ 15%	+ 20%	+ 10%	+ 15%	+ 15%



el universo que pertenecen a tendencias distintas, además que dicha búsqueda contribuye a preservar la armonía. El bien puede implicar fortalecer los valores de la sociedad existente o derrumbarlos. La estructura social no tiene, entonces, valor. Una persona que es desleal a algo o alguien por una causa que considera buena sería un ejemplo de neutral bueno.

El ***caótico bueno*** es un ser altamente individualista, amable y generoso. Cree en las virtudes, como la bondad y la justicia, pero no en las leyes ni las reglas, que obstruyen su libertad. Las personas que hacen leyes o que rigen las sociedades no le interesan. Sus acciones son determinadas por su propio criterio moral, que tal vez no concuerde con el resto pero no es malo en absoluto. Los caudillos y aventureros son perfectos ejemplos de este personaje.

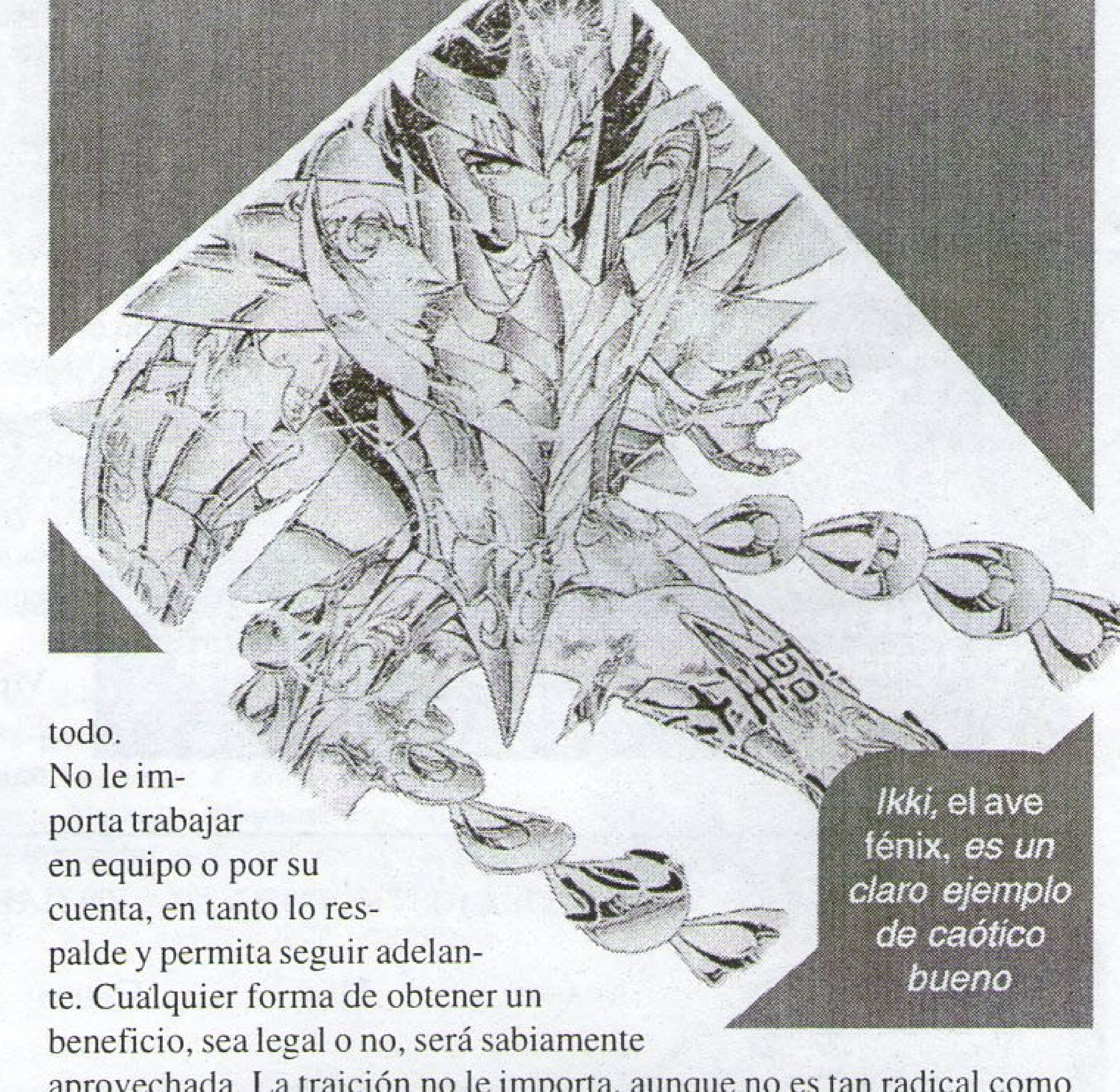
El ***legal neutral*** considera de gran importancia tanto al orden como a la organización. Para este personaje, es fundamental un gobierno fuerte y ordenado, aún cuando sea una dictadura o una democracia. Los beneficios de la organización están por encima de cualquier acción moral (en otras palabras, el legal neutral actúa según los intereses de la organización, sin importar que haga algo bueno o malo: todo es relativo). Esta opción de personaje es idónea para un inquisidor, un soldado o cualquier militar.

El ***neutral auténtico*** es un ser sumamente especial (y raro), que cree en el equilibrio de fuerzas a ultranza y considera que nada es bueno ni malo. No juzga ningún acto, ni tampoco toma posturas a favor de ninguna persona, ya que su naturaleza es siempre permanecer al margen, únicamente controlando el equilibrio y ayudando a su mantenimiento. Si se alian con alguien lo hacen de modo muy original (en gran parte con los desvalidos para compensarlos), aun cambiando de clan una y otra vez. Su misión es impedir que cualquier bando sea demasiado poderoso. Quizás un sacerdote excéntrico o un ermitaño puedan encajar en este esquema tan extraño de comportamiento. Quizás.

El ***caótico neutral*** no conoce el significado de la palabra orden, ni para sí mismo ni para los demás (qué desastre). Es caprichoso y actúa como mejor le apetece en el momento. El bien y el mal le resultan irrelevantes, sólo cuenta lo que se le antoje en el momento de decidir algo. Es muy problemático tratar con estos personajes y aún más confiar en ellos porque pueden perderlo todo y, a decir verdad, no les importaría. Si eres un lunático, este personaje es para ti (y no estoy bromeando).

El ***legal malvado*** es un ser pérfido que usa los mecanismos legales y a las sociedades para su provecho personal. A este personaje le fascina todo lo referente a abismos entre clases, entre dominadores y sirvientes, así como le permite elevar su rango y establecer jerarquías. Si alguien resulta perjudicado por una imposición emitida por un legal malvado, *piña*. Lo único que teme este ser es el castigo, por lo que actúa de acorde con la ley. El legal malvado es cauteloso al firmar contratos o comprometer su palabra, la cual sólo rompería de hallar una forma legal. Si te gusta la idea de convertirte en tirano, mercader retorcido o jurista amoral, esta es tu oportunidad de ser malo e impune a la vez.

El ***neutral malvado*** es un ser que se preocupa de sí mismo ante todo. No le importa trabajar en equipo o por su cuenta, en tanto lo respalde y permita seguir adelante. Cualquier forma de obtener un beneficio, sea legal o no, será sabiamente aprovechada. La traición no le importa, aunque no es tan radical como un ser caótico. Sus alianzas se basan en el poder y el dinero; los sobornos son su deleite. Un neutral malvado podría ser un mercenario, un ladrón común o un doble espía.


Ikki, el ave fénix, *es un claro ejemplo de caótico bueno*

El ***caótico malvado*** es totalmente esclavo de sus placeres, deseos e intereses. Es una verdadera pesadilla para la ley y el orden, porque no tiene ningún reparo en arrasar o destruir lo que encuentre a su paso si se trata de poseer lo que quiere. Para un caótico malvado, las leyes son para los tibios e incapaces. Por el contrario, los fuertes tienen el derecho de tomar lo que deseen y explotar a los que se dejen. Si varios entes de esta estirpe se unen, sólo será para combatir a sus más fuertes enemigos, y como líder quedaría aquel capaz de intimidar a los secuaces para que, siquiera por una vez en la vida, obedezcan. Si tu más aberrante fantasía fue ser una criatura ruin, violenta y despiadada, incluso monstruosa, serás un espléndido caótico malvado.

TABLA 25: NIVELES DE EXPERIENCIA, BRIBON

Nivel	Ladrón / Bardo	Dado de Golpe (d6)
1	0	1
2	1 250	2
3	2 500	3
4	5 000	4
5	10 000	5
6	20 000	6
7	40 000	7
8	70 000	8
9	110 000	9
10	160 000	10





Por otro lado, hay seres que no pertenecen a alineamiento alguno: los animales, algunos monstruos y otros especímenes, generalmente de baja inteligencia (tipo Susy Díaz o Calabacita).

Hay toda una variedad de alineamientos a escoger. Procura elegir uno que te resulte atractivo y fácil de jugar: no intentes ser un caótico si te gusta el orden, o alguien bueno si esta vez te pareció fascinante un personaje malvado. Si piensas que los legales son aburridos, no te compliques y conviértete en caótico. O si has decidido crear un personaje heroico, hazlo; no coactes tu imaginación.

Asimismo, considera que este juego se cimenta en la cooperación grupal. Un personaje demasiado egocéntrico fastidiará al resto, y no podrá avanzar demasiado. Procura que todas las alineaciones entre jugadores sean compatibles. Esto no significa que sean iguales o muy parecidas, lo cual puede ser tedioso. Pero si mezclas en un mismo grupo a legales buenos con malvados, por ejemplo, más será el tiempo que pasarán discutiendo y nadie se divertirá. También toma en cuenta que los personajes malvados (con los cuales tienes la libertad de jugar) buscan naturalmente la desunión y las peleas, y eso perjudica la aventura.

Para los que se aburrieron de su alineamiento

Como indicamos anteriormente, el alineamiento es una herramienta para que juegues mejor y le des una personalidad definida a tu personaje. No es una especie de camisa de fuerza, ya que puedes cambiarlo a través de acciones o por decisión propia. Sin embargo, atente a las penalizaciones.

Un caso habitual es cambiar de alineamiento gradualmente y sin darse cuenta, pero serían necesarias demasiados relajamientos en el comportamiento para que un alineamiento se modifique de manera oficial. Si estás confundido, consulta con tu *Dungeon Master* (DM), quien en su posición privilegiada de director de juego te orientará sobre tu verdadero alineamiento.

Hay variados efectos mágicos que igualmente pueden transformar un alineamiento, como los objetos raros y maldecidos, los artefactos poderosos que pueden erosionar la determinación de un personaje, y los conjuros que provocan cometer actos involuntarios. Todo esto tiene un efecto, pero nunca tan dañino como cuando un personaje actúa por voluntad propia.

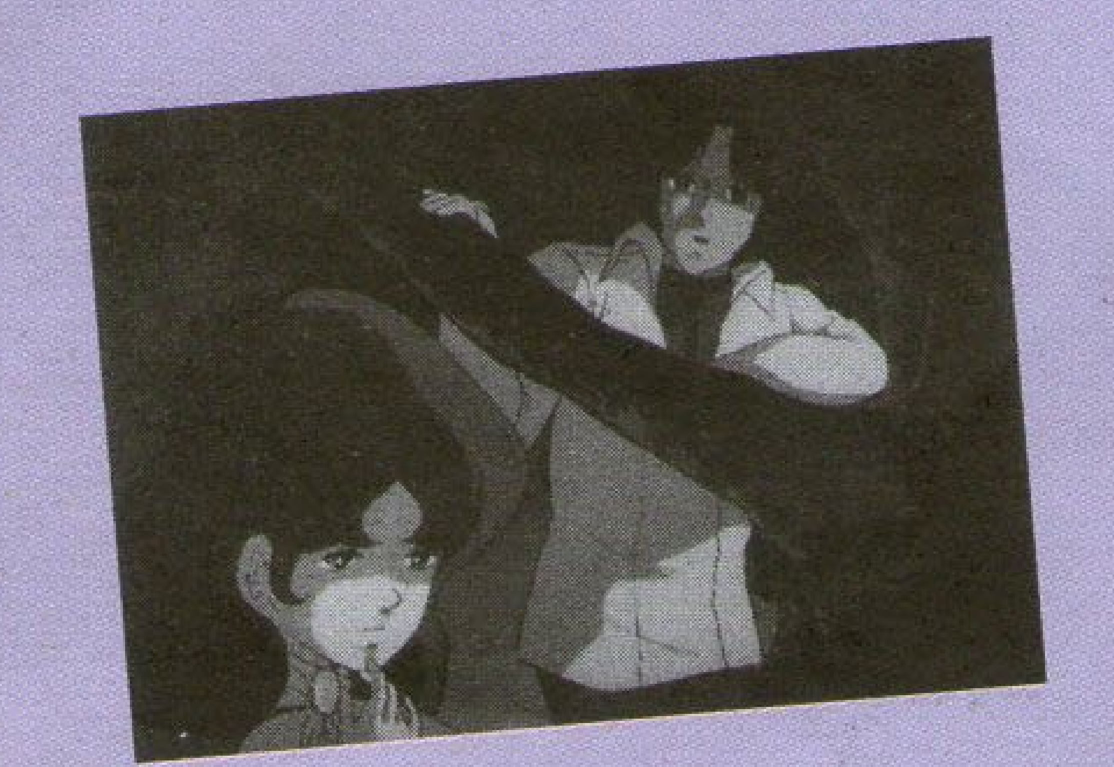
Cambiar el alineamiento cuesta perder puntos de experiencia y, claro, tiempo. Existen otras consecuencias, como dejar la facultad de usar ciertos objetos que pertenecen a alineamientos específicos (como las espadas inteligentes). El personaje que varía su alineamiento se vuelve impopular, porque la gente que lo conocía de un modo no lo comprende.

Como recomendaciones principales reiteramos que el alineamiento escogido sea cómodo para jugar, concordante con los de otros jugadores y que se mantenga a lo largo de la carrera del personaje. Hallar el curso correcto para actuar según el alineamiento, constituye una de las mayores diversiones en los juegos de rol.

Nathalie Delgado







MACROSS (Tema de apertura de la serie del mimo nombre)

MAKURO NO SORA O
TSURANUITE
CHIKYUU O UTTA IKAZUCHI WA
WARERA OSANAI JIRUI NI
MEZAMETE KURE TO HANATARETA

MA-KU-ROSS! MA-KU-ROSS!

OOSHIKU TATTA WAKAMONO WA
AI SURU HITO O KABAITSUSTU
TABIDACHI HIBI O
TATAKAI HIRAKU

WILL YOU LOVE ME TOMORROW?

YAMI O KIRISAKI
TOBIYUKI SAKI WA
TOOKU KAGAYAKU AOI HOSHI

MA-KU-ROSS! MA-KU-ROSS!
MAAAA - KU - ROSSS!

A través del enorme cielo
se desgarra un agujero.
El ruido del trueno que estremece la tierra
nos despierta, a la joven raza humana
¡Al tiempo que golpea la tierra!

¡Macross! ¡Macross!

Los jóvenes héroes que surgen,
vuelan para proteger a aquellos que aman.
Con el transcurso de sus jornadas
¡la batalla se torna más cruel!

¿Me amarás mañana?

Atravesando la oscuridad,
exigiéndose el seguir adelante
en ese lejano y resplandeciente mundo azul.

¡Macross! ¡Macross!
¡Maaaa - crosss!



MY HEART IIDASENAI, YOUR HEART TASHIKAMETAI
Tema de apertura perteneciente a *¡Oh mi diosa!* (1993)

KOI NI NARANAI NE SOBA NI IRU DAKE JA
NAZO WO KAKETE MO DONKAN-NA HITO [KANJI: KARE] DAKARA

No se convertirá en amor si te quedas cerca de ella solamente,
mis insinuaciones son inútiles, pues eres insensible.

NATSU NO FUKU WO KITE HARU NO UMI NI KITA
ANATA NO SHATSU DE YASASHIKU KABATTE

Usando ropas de verano, me dirijo al océano de la primavera,
tiernamente protegida con tu camisa.

MY HEART IIDASENAI
PLEASE KISU-SHITE-TTE
DAY DREAM YUME WA FUKURAMI
SORA NI TAKAKU KIERU

Mi corazón no puede hablar por mí.
Por favor, sigue besándome.
Durante el día mis sueños se elevan
y desaparecen arriba, en el cielo.

ONNA NO KO WA DARE DATTE SHIAWASE NI NARERU
KOI GA HAJIMAREBA KAGAYAKI-DASU

A toda mujer se le puede dar felicidad,
un nuevo amor, saca a la luz su belleza.

TATOE NAMIDA NAGASHITE MO ANATA NO SEI NARA
MUNE WO ITAMETE MO YASASHIKU NARU

Aun si causas una lágrima derramada,
Aun si rompes su corazón, las cosas terminarán tiernamente.





Chequéenlo...

EL MUNDO DE RUMIKO TAKAHASHI

La videografía de Ranma 1/2


Mermaid Saga

Su popularidad sobrepasa las barreras del idioma. Querida y admirada por miles de fanáticos en todo el mundo, su nombre se encuentra registrado dentro de la historia del *cómic* mundial, así como sus personajes forman parte indiscutible de la historia del manga. Con ustedes: Rumiko Takahashi, la creadora de *Ranma ½* (serie de artes marciales, donde la ambigüedad sexual y la comicidad están fuera de límites).

Es una de las pocas dibujantes y guionistas niponas que tiene el honor de estar entre los grandes del manga, en lo que se refiere a fama, como Osamu Tezuka *(Astroboy)* o Akira Toriyama *(Dragon Ball)* y al mismo tiempo, estar dedicada a la industria competitiva del *shonen* (historietas para muchachos) en un medio tan machista como es el Japón.

Rumiko o *Rum* Takahashi (1957) es sinónimo de simpatía y alegría al igual que sus encantadoras obras, las cuales transmiten cariño, ternura, admiración, respeto y por supuesto mucha diversión. Lo que llama la atención a primera vista es la facilidad creativa de la autora en los distintos géneros, su versatilidad para realizar aventuras fuera de lo común, llenas de situaciones inconcebibles, donde lo absurdo y lo ridículo se complementan en su estilo gráfico, acompañado por un argumento original y ameno que permite al lector identificarse con cada personaje; siguiendo sus acciones en cada escena de un mundo ficticio, pero que a veces parece real por el tratamiento psicológico, las relaciones interpersonales de la vida cotidiana plasmadas con gran maestría.

Así tenemos: la amistad, la indecisión, la vocación, el amor prohibido entre una novicia y un joven boxeador obsesionado por la comida *(One pound gospel)*; en una atmósfera de terror y misticismo, la búsqueda de la inmortalidad llevada a una maldición cuya cura es únicamente conocida por las sirenas *(Mermaid Saga)*; el humor desbordante e incluso electrizante al borde de la demencia y excentricidad, entre un pervertido adolescente y una sensual extraterrestre que ponen de cabeza a todo aquel que se cruce en su camino *(Urusei Yatsura)*; el original estilo oriental retratado en un grupo de inquilinos que conviven en una pensión, una historia muy humana *(Maison Ikkoku)*; una puerta interdimensional, una joya con el poder de hacer los sueños realidad en un Japón feudal y lleno de seres enigmáticos *(Inuyasha)*.

Para comprender mejor a esta artista, haremos u viaje por el tiempc para conocer sus inicios en el mang

One Pound Gospel

El sueño de Run ¡Quier ser una mangaka!

Proveniente de la ciudad de Niigata, la joven Rumiko había decidido dedicarse a la profesión de *mangaka* (dibujante de mangas). Sin embargo, sus padres no compartían su deseo, pero la oportunidad estaba más cerca de lo que soñaba. Rum ingresó a la prestigiosa universidad femenina *Nihon Josedai*, se inscribió en la clase de historieta del reconocido Kazuo Koike (autor de *Lone Wolf*)







Ranma 1/2

Urusei Yatsura

El *Rumik World* es una recopilación de historias cortas editada por la compañía VIZ de Estados Unidos.

decidiendo su carrera.

En sus comienzos, admiradora del estilo artístico de Ryoichi Ikegami *(Crying Freeman; Mai, the Psychic Girl; Sanctuary),* Rumiko creó su estilo y comenzó sus primeras colaboraciones en la revista del club de manga de su universidad. En 1978, *el año de su consolidación,* Takahashi obtuvo el gran premio de *Shogakukan Shinji Comic* con su obra debut *Kattena yatsura* (Esos egoístas extraterrestres), la precesora de Urusei Yatsura (Esos locos extraterrestres), un clásico del *shonen* manga, considerada la mejor obra de la artista, que cuenta las disparatadas aventuras de amor y persecusión entre Ataru Moroboshi, un torpe estudiante con mala suerte, mujeriego, maniático del sexo, y Lum, la escultural alienígena enamorada del chico y dispuesta a casarse lo más pronto posible; por lo cual ella se queda a vivir en la casa de él , asiste a su colegio y lo acompaña en todo momento. Sin embargo, quienes no permitirán por ningún motivo esta unión son los amigos de la pareja, entre quienes destaca el guapo-millonario Mendo Shuutarou, el cual jamás acepta el «no» de una chica y menos si es Lum, pero ella sólo tiene ojos para su *darling* (querido). Las cosas se complican cuando se presenta la cándida Shinobu, ex-enamorada de Ataru (terminaron por una confusión a causa de Lum), ahora preocupada por el amor no correspondido de Mendo. Mientras el torpe de Ataru no acepta que Shinobu lo desprecie y busca la reconciliación. Así se forma el singular cuarteto amoroso, donde uno ama a quien no debe.



Maison Ikkoku



Inuyasha

Durante nueve años consecutivos, Urusei Yatsura se convirtió en uno de los mangas más populares de la época publicado en la revista *Shonen Sunday.* En 1981 el manga se convirtió en serie de televisión con 216 episodios, teniendo audiencia hasta 1986. La fama de Rumiko trascendía las fronteras, mientras continuaba con las publicaciones anteriormente mencionadas, además de otros títulos.

Paralelamente a sus series conocidas, la artista ha realizado historias cortas (un total de 53 obras localizadas hasta el momento), lo que demuestra su trabajo constante y la evolución del dibujo. Lamentablemente, estos mangas son desconocidos por un gran sector del público occidental, admirador de Takahashi. Entre los títulos más populares encomtramos: *Super Gal* (Maris, la chica maravillosa), que narra la historia de una alocada agente espacial en su búsqueda desesperada por encontrar al hombre de sus sueños; *La tragedia de P.,* un pingüino que está a punto de ser descubierto en un edificio, donde no aceptan tener animales, una historia muy enternecedora, tomando en cuenta que Rum es ¡una fanática de los pingüinitos!; *Calendario centellante,* donde los estudiantes muertos cobran vida; *Una empresa romántica,* aquí un negocio de organizar bodas ha quebrado pues su dueña no cree en el amor a pesar que sus empleados están dispuestos a trabajar sin cobrar. En fin, *El mundo de Rumiko* es tan extenso que faltan páginas para continuar escribiendo sobre esta carismática autora.

Claudia Sovero



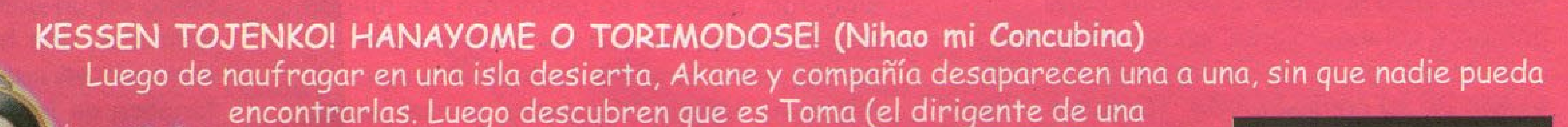
Una serie tan popular como Ranma 1/2 no podía dejar de incursionar en el cine. Se han hecho tres películas:



CHUGOKU NEKONRON DAIKESSEN! OKITE YABURI NO GEKITOHEN (Gran golpe en Nekonron, China)

Ranma, Akane y el resto de sus amigos se cruzan con Lychee, una joven que poseía la mitad de un pergamino que le serviría para ser reconocida por su príncipe. De alguna forma Akane sostiene el pergamino por un momento pero justo llega el príncipe Kirin y se la lleva para hacerla su esposa (¿novedoso, no?). Lo demás es clásico, Ranma va a salvarla y es cordialmente invitado por Kirin a su boda, para poder evitarla primero tiene que derrotar a *los siete dioses de la fortuna de las artes marciales* a quienes vence con la ayuda de toda su manchita. Después de una pelea con Kirin, Akane regresa con Ranma.

¿No se les hace conocida la carrerita del principio? A mí me hace recordar mucho un comercial de una conocida marca de zapatillas (¿era fan de Ranma el publicista?). Además, si el pobre príncipe Kirin sólo comía encurtidos, la comida hecha por Akane no era precisamente una mejor forma de empezar a comer otras cosas. Ahora i¡ca los pobres *siete dioses de la fortuna de las artes marcialezzz... zzzz* no le podían poner un nombre más corto?!! En fin, y eso de la batalla en las doce casas (perdón) contra los siete dioses me hace recordar algo, una serie con unos caballeros, pero bueno. En general la película es muy pero muy divertida (no se podía esperar menos de Ranma).



KESSEN TOJENKO! HANAYOME O TORIMODOSE! (Nihao mi Concubina)

Luego de naufragar en una isla desierta, Akane y compañía desaparecen una a una, sin que nadie pueda encontrarlas. Luego descubren que es Toma (el dirigente de una isla) quien las manda a raptar y le dice a Akane que si no va con él, la convertirá en hombre con el agua mágica de un manantial que todo lo convierte en hombre (esta agüita se hace muy codiciada por nuestros compañeros). De todas maneras se la lleva y Ranma va en su rescate. En su forma de chica es introducido al castillo y toma parte en un concurso para ser la esposa de Toma. Al final Toma escoge a Akane (no se por qué pero esto se me hace nuevo por completo) y Ranma lucha con Toma para salvarla y obtener de paso el agua que lo puede convertir en un chico normal de nuevo.



Pobres Ranma, Ryoga, Moose y Genma, tan cerca y tan lejos de ser personas normales de nuevo y.... bueno. Esta cinta es muuuy buena y la parte más linda es en la que Akane chotea a Ranma por tonto y sin embargo, Ranma insiste en rescatarla y ella sabe muy bien que él definitivamente lo hará. Muy recomendable para pasar un rato agradable con un argumento novedoso y un final inesperado.



CHO-MUSABETSU KESSEN! RANMA CHIIMU VS DENSETSU NO HOUOU (El equipo de Ranma vs el Fénix Legendario)

Kuno compra un huevo de Fénix en una tienda, bajo la advertencia del tendero de no ponérselo sobre la cabeza. Pero el huevo termina en su cabeza y es allí donde nace el fénix legendario. Ahora con lo único que puede deshacerse del Fénix son unas pastillas especiales que Akane, Ukyo y Shampoo intentarán hacer.

Por fin hicieron una película diferente, pues por lo menos en esta ningún príncipe se lleva a Akane para hacerla su esposa. Ahora, Kuno es tonto o qué. ¿Cómo se le ocurre recurrir a un Fénix para deshacerse de Ranma? (Kunito, hay un método más rápido y efectivo, se llama pistola). La inocente Akane quiere hacer las pastillas para liberar a Kuno, ¿acaso no sabe que no puede hacer ni huevo frito?

Cabe resaltar que esta película fue lanzada en Estados Unidos por la compañía *VIZ Video* como OVA en junio del 97 bajo el título de *One's grew over the Kuno's nest* (Alguien ha crecido sobre el Nido de Kuno), conservando el formato de películas únicamente para *Gran golpe en Nekonron, China* y a *Nihao mi concubina*. Aparte de divertida, esta tercera película es bastante original, así que si la quieres ver, también puedes buscarla como el OVA 5.





Claudia Sanden



LOS OVAS

Ranma ½. Popular serie cómica que nació del manga de la mano de Rumiko Takashi recopilando un total de 38 tomos, el último de los cuales se publicó el 18 de mayo de 1996. El éxito alcanzado no dudó en desencadenar su adaptación televisiva en dos partes: la primera, Ranma Nibunnoichi y consta sólo de 18 capítulos, continuada más adelante en Ranma Nettouhen de 143 capítulos. A esto le sumamos una serie de OVAs y películas. Algunas de las tramas son historias originales que no aparecen en el manga.

1) SHAMPOO NO HYDUHEN HANTEN HOUJU NO WAZAWA! (La Maldición de la Doble Joya 21/01/93)

Ranma está conmocionado. Tal parece que se le esfumó el regalo que la muy, pero muy generosa naturaleza le otorgara para potenciar su masculinidad y ¡ni qué pensarlo! para el disfrute de sus admiradoras ficticias y reales. Sobre este punto girarán las más absurdas situaciones guiadas por un distorsionado sentido de la hombría que lo impulsa a recuperar ese encantador magnetismo varonil.

En este OVA descubriremos ciertas facetas acerca de la personalidad de Ranma, digno representante del ancestral machismo japonés. Es un chico cuya inteligencia se opaca porque es altamente pretensioso y terco, cualidad que lo meterá en un sin número de enfrentamientos, en especial cuando el premio es Akane. Como Howard Pyle describiera a Robin Hood, *le hierve la sangre a la menor provocación*. Un muchacho con carácter.

A lo largo de la historia (mangas, OVAs, películas y especiales de televisión) a Ranma siempre nos lo encontramos huyendo como un endemoniado de las chicas, sutil forma de desprecio (al menos es caballeroso). El panorama da un vuelco cuando los papeles se trastocan brutalmente: ahora es Shampoo quien no tolera siquiera verlo con vida, debido al influjo de un legendario prendedor oriundo de su tribu que le obsequió su abuela Cologne, y que, al mismo tiempo, invertía los sentimientos de acuerdo a su posición. Un despojo, así que Ranma después de un encuentro. Sin embargo, la mayoría de las veces es culpa suya, pues se ha empecinado, a como de lugar, en conseguir una declaración de Shampoo ¿Cuestión de honor?

Por su parte, Cologne, símbolo de la tercera edad con 300 años en su haber, demostrando que sus neuronas aún viven, ideó un plan para comprometer definitivamente a Ranma con su nieta. Respecto a Mousse puede que el pobre tenga una remota (tal vez demasiado) posibilidad de ligarla con Shampoo, quien todavía afectada por la joya le da de alma; esto significa que el fondo no lo odia tanto como creía ¿Quién lo haría?

Los personajes de esta obra en la televisión conservan la simplicidad que Rumiko Takahashi imprime a sus trazos, y con unas características tan particulares cómo no van a despertar ternura.

SELECCION DE UNA ENTREVISTA HECHA A RUMIKO TAKAHASHI EN LIBRO *RANMA 1/2 MEMORIAL BOOK*

«Hay peleas cuerpo a cuerpo, hay romance, hay bromas. Es Japón pero con un toque chino. Quería hacer de Ranma un manga universal», dice la doctora Takahashi. La Dra. acabando de dibujar la última ilustración de Ranma, el *Afiche Gigante* (publicado en la portada del A-PLUS 2), nos narra el noveno aniversario de Ranma.

¿Cómo se le ocurrió la metamorfosis del protagonista?

Si es que existe un protagonista y una protagonista es porque creí que podía dibujar a chicos y chicas. Si se trata de dibujar a ambos, además de ser divertido, no te aburres.

¿Cuál fue el motivo para inventar la metamorfosis con el agua?

Estuve pensando mucho acerca de cómo debían transformarse. Se me ocurrió transformarlos a golpes, pero si lo hacía de esa manera, sus rostros quedarían deformes y con moretones, así que pensé: «¡pobrecitos! Chico chica chico chica...» Mientras estuve pensando se me vino a la mente la imagen de un *ofuroya* (establecimiento público donde hay tinas con agua caliente para qu la gente se tome un baño). «En el caso del *ofuro* (tina profunda con agua caliente para tomar un baño), se mezcla el agua fría con la caliente», pensé. En suma, es una circunstancia tan absurda que hace reir y personalmente me agrada muchísimo. Habiendo risa y alegría en esta obra, quise que al leerse saliera de ella energía, y hasta el momento creo que he tenido éxito...

La idea de las Lagunas Malditas también fue original ¿no?

Como decidí que la causa de la metamorfosis fuese el *agua*, se me ocurrió inmediatamente que sería mejor si se tratase del agua perteneciente a una laguna que fuese maldita. «Un lugar tan extraño como ése sólo podía existitr en China» así que lo decidí al toque.

¿Cuáles son las características de los personajes que usted pensó inicialmente y luego cambiaron?

El protagonista Ranma. En un principio pensé que podía ser un chico fuerte que pudiera romper un árbol de bambú, y con un carácter despreocupado. Pero mostró signos de indecisión y a partir de eso fue una persona que iba adquiriendo diversas experiencias en la vida. Creo que ese sentimiento existe en cualquier persona. Ese sentimiento que me caracteriza se lo tranmití a Ranma a través de mi lapicero.





LUGARES: Algunos de los sitios más comunes que aparecen en la serie

1. *Escuela FurinKan:* Escuela local a la que acuden Ranma, Akane, Nabiki, Kuno, Ukyou y de vez en cuando Ryoga.
2. *Academia Femenina:* San Hebereke Joga Kuin (lit.»Muerta Borracha»); rival de Furinkan.
3. *Dojo Tendou:* Dojo es una escuela de artes marciales. Se ubica en Nerima, localidad donde viven los Tendou con los Saotome. Soun y Genma pretenden que Ranma se case con Akane y así él se haga cargo del Dojo.
4. *Je Ketsuzoku:* Pueblo cerca del Jusenkyo donde vive un clan de poderosas guerreras al que Shampoo pertenece.
5. *Jusenkyo:* Tierra de las fuentes malditas, situada en las montañas de Payenkala de la región China de Tsinghai. Contiene más de 100 fuentes, cada una con su propia leyenda trágica.
6. *Nekohanten:* El café Gato, restaurante chino dirigido por Shampoo, Cologne (y el padre de Shampoo en el manga) y servido por Mousse.
7. *Nerima:* el barrio de Tokyo donde tienen lugar la mayoría de los episodios.

2) TENDOU KE SCRAMBLE CHRISTMAS
(El Lío Navideño en la Familia Tendou 17/12/93)

La Navidad. ¿Sensibilidad o hipocresía? No aparece en el manga.

Un sueño fue lo que inspiró a Kasumi Tendou festejar las fiestas navideñas junto a sus amigos, familiares y colados. El espectáculo (con concierto incluido) se efectuaría en el Dojo *Vale Todo* (¡Que original!) donde se supone, se especula, que un día existieron estudiantes. La gran incógnita es saber de qué medios se vale la familia Tendou-Saotome para subsistir: de los dotes robados por Genma tras comprometer a su hijo pueblo tras pueblo, o con los turbios negocios de Nabiki (prospecto de narco o *burrier).*

Quién dice que los milagros no existen. Aquí ocurrió uno que si no lo veo no lo creo. El primero en llegar fue nada menos que Ryoga. ¡Sí! R-Y-O-G-A ¿Cómo? Pregúntale al guionista, pues este chico ni con mapa, brújula, guía, lazarillo o taxi es capaz de llegar a su destino. No llega ni a su casa, razón por la cual nunca se desprende de su equipaje. Lo raro es que su inconcebible sentido de la orientación funcione dentro de un determinado espacio geográfico y no lo hayamos visto por nuestros lares.

Akane y Ranma son blancos fáciles para sus autoproclamados pretendientes. Y Nabiki supo aprovechar al máximo esta situación dándose el lujo de terminarla en las circunstancia precisas. Presintió quizá la llegada de la Crisis Asiática, pulió sus conocimientos en el rubro de los negocios, y a modo de práctica empezó alquilando ¡Ojo!, previo pago, a Ranma.

Siempre hay un espacio para el idilio entre..., pero éste jamás llega a consumarse (qué sería de la historia si esto ocurriera). Las actitudes de ambos son más que suficientes. Además, Ranma debe estar 100% flechado para haber aceptado una bufanda ¡bordada! por la propia Akane. Si ella dice que lo es habrá que creerle siendo cualquier semejanza a sus trapeadores pura coincidencia. Pero el presente de Ranma no se queda atrás: un portarretratos de él rodeado por todas sus acosadoras (lindo el muchacho). Dicen que la intención es lo que cuenta ¡No abusen!

A propósito ¿quién es el personaje que aparece montando un caballo? Se trata del heredero del Té de la Escuela de las Artes Marciales Daimonji, acompañado por su esposa Satsuki. Pro y coprotagonista respectivamente de una divertida comedia al ser Satsuki reemplazada por su mona Sanae para contraer nupcias con el «indigno» heredero (carente de personalidad, se considera inmerecido de todo). A simple vista el caballo presenta el mismo problema de Ryoga o ¿está enamorado de Ranma?.

3) AKANE VS. RANMA, OKASAN NO AJI WA WATASHI GA MAMORU! (Yo seré quien herede la recetas de mamá 18/02/94)

Debido a su extrema sencillez temática resulta imposible realizar un análisis profundo. A estas alturas las peleas forman parte de la vida diaria de Ranma y Akane, inclusive lo más insignificante puede ocasionar un verdadero embrollo. Ahora la competición es por ver quién cocina mejor. Situación que se complica con la llegada de Nodoka, madre de Ranma, recordada por su esposo como una mujer de carácter fuerte e indomable que contrasta radicalmente con la paciencia, delicadeza, dulzura y simpatía proyectadas.

Genma y Ranma se ven obligados a permanecer las 24 horas transformados, temerosos de la reacción de Nodoka si se llegase a enterar que su hijo tiene doble sexualidad, en otras palabras, que es medio hombre, pero no de la manera en que estás pensando. Consideran prudente dejarla creer que Ranma se halla entrenando en algún lugar del Japón. Para Ranma ser chica no le resulta incómodo, es más, sabe sacar provecho a su voluptosa figura cuando le conviene; no obstante, extraña a su madre.

Si de Akane queremos hablar la palabra «desastre» invade nuestras mentes. No cabe la menor duda que la cocina no es su elemento, lo cual tampoco quiere decir que sea machona o marimacho, como Ranma la califica cariñosamente. Su pasión son las artes marciales, por tanto es natural que le dedique la mayor parte de su tiempo descuidando tal vez aspectos de su femeneidad.

La víctima: Genma. Con la apariencia de oso fungirá de mascota y, caballero no más, tendrá que comer cada uno de los intentos fallidos de Akane. Lo único que le queda es llorar y ¡vaya que sí lo hizo!

Nota: Los OVAs anteriores han sido editados en España en una cinta titulada *Como agua para Ranma.*

4) GOKUEN NI FUKU ARASHI! ADULT CHANGE HINAKO SENSEI (Creciendo con Miss Hinako 21/04/94)

Adaptación del tomo 26. La escuela de Ranma y los demás chicos ha incorporado una nueva profesora en su plantel. ¿Qué hay de particular en



esto? Mucho, considerando que se presenta luciendo el cuerpo de una niña y comportándose como tal, sacando de sus casillas a Ranma en más de una ocasión. Pero aquí no acaba el relato. Usando cualquier objeto agujereado es capaz de absorver la energía de sus oponentes, para luego adoptar, por breves minutos, su condición de adulta que deja babeando a los estudiantes.

Emplea esta técnica de las artes marciales cuando alguien se encuentra en apuros o intenta faltarle el respeto. En una oportunidad Hinako impidió que Ranma se hiciera cargo de una riña, hecho que hirió su sensibilidad a tal punto que no pensaba otra cosa que no fuera buscar la manera de despojarla de la fuente de este poder. Happosai ¡Cuando no! resultó haber sido el maestro de la profesora durante su niñez. Se han dado cuenta que en algunas de las series cómicas televisadas en nuestro medio los ancianos son viejos verdes en distintas modalidades. Atrás quedaron las proclamas:» Los viejos a la tumba, los jóvenes al trabajo» (Manuel Gonzáles Prada). La revaloración del anciano ha comenzado. Happosai le explica a Ranma que para vencer a Hinako debe presionar dos puntos específicos situados en el pecho y la espalda. También han observado como siempre que aparece en escena una mujer enfocan una parte de su anatomía (adivinen cuál).

Judas, degenerado, maleado, extraviado, inmoral... Un sin fin de adjetivos le son adjudicados a Ranma al ser pescado infraganti en posiciones bastantes comprometedoras con su maestra. Para evitar problemas y de paso tanto roche, Ranma mujer será quien la rete a un combate. Considerar su victoria sería un juicio tomado a la ligera, pues deberá repetir durante 30 días consecutivos tremenda hazaña. A ver si lo hace.

5) MICHI OTSUHGU MONO (ZEMPEN)
MICHI OTSUGU MONO (KOUMEN)
(Las Sucesoras... primera 17/06/96 y segunada parte 19/08/94)
Editadas en España como *Akane y sus Hermanas*

Por su sobriedad marca la diferencia con el resto de OVAs, pasando la comedia a un segundo plano. El hecho saltante es la madurez alcanzada, sólo en el aspecto sentimental, por Akane, Ranma y principalmente por Ryoga.

Katsumi y Nuruki son dos jóvenes recién llegadas al barrio Nirema que reclaman la paternidad de el Señor Tendou. Si las palabras son dudosas y difíciles de creer, y si además Soun Tendou jura y rejura no tener más hijas, por qué permite que las hermanas lo sigan considerando su padre. La hipersensibilidad que caracteriza a este hombre justifica el hecho de brindarles un techo provisorio, pero qué justifica lo primero.

Sorprende observar lo bien que asimilaron esta idea Akane (al principio), Nabiki (le da igual) y Kasumi, bueno su actitud es predecible. Posteriormente, Akane y Ranma se verán envueltos en otra lucha por el derecho a la sucesión de la Técnica Total Tendou, del Dojo y del mismo compromiso con Ranma. Ante una primera derrota la revancha no se hizo esperar. Cada uno se ejercitó al más puro estilo de *Retroceder Nunca Rendirse Jamás*. Si bien es cierto heredar el Dojo representa un futuro económico asegurado, el verdadero motivo del contraataque fue impedir la ruptura definitiva de su unión, aunque claro jamás lo admitirán.

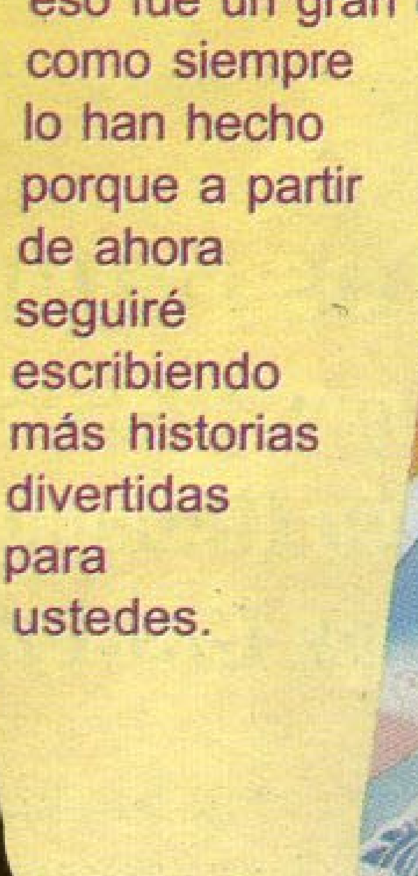
El dilema de Ryoga responde a un elevado sentido del amor. Por un lado desea ayudar a Akane y por el otro que pierda, ésta quizás sería su única oportunidad. Ryoga descubre el significado de sus sentimientos y toma la decisión correcta. Nótese en esta escena su parecido con Seiya (perfil)

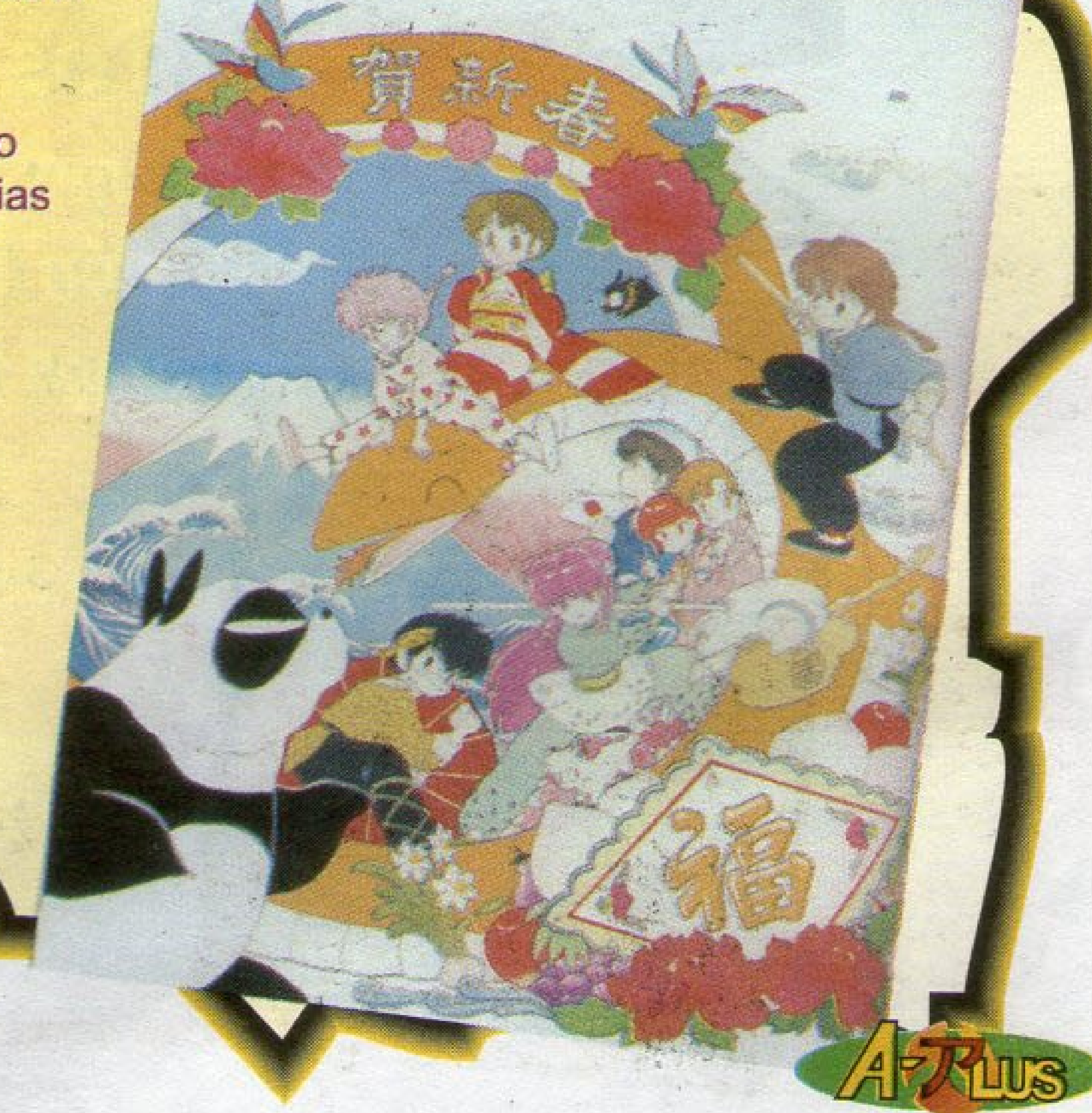
¿A qué personaje fue más fácil darle las características?
Ranma y Akane tenían características sorpresivamente difíciles. El personaje que es más franco y sincero, Ryoga, fue mucho más fácil de crear. Por el contrario, personajes como Shampoo y Kunou que poseen carácter fuerte fueron difíciles de crear. Por ejemplo, a Kunou lo dibujaba sólo 2 ó 3 veces y ya pensaba «El no va conmigo» (risas).

Ranma tiene tres elementos que son: las peleas cuerpo a cuerpo, el romance y la ironía, ¿cuál fue el episodio que más le divertió?
Todos me gustan. Así como quiero que lean un manga divertido, en cada episodio incluyo bromas. Como las publicaciones eran varias, no bastaban con que todo el tempo sean puras peles o puro romance. Por eso después de las peleas concluía con una broma y la siguiente publicación era un romance. Para crear siempre un Ranma original, iba alternando las peleas, el romance y las bromas en mi cabeza.

¿Cuál es el episodio que más le ha impresionado?
El episodio en que Ranma recuerda al Dragón Volador. El personaje al que no podía vencer hasta ahora; Habbousai, junta a mucha gente para debilitar al ya cansado Ranma. Por otro lado, hay personajes secundarios que se reúnen para rescatar a Ranma. Los personajes secundarios que estuvieron apareciendo hasta el momento, giran alrededor de Ranma con el fin de irse enredando en la historia, y de pronto se ve que los personajes comienzan a moverse en la historia. Tenía dudas al escribir pero aún así escribía lo que se me ocurría y ver que el resultado de la historia tenía sentido me impresionó.

Finalmente, unas palabras a los lectores
Muchas gracias por apoyar a Ranma por tanto tiempo. He publicado durante nueve años seguidos gracias al apoyo de ustedes. En las cartas de los admiradores de Ranma leo que disfrutan de mi obra y que me apoyan, eso fue un gran estímulo para mí, sigan apoyándome como siempre lo han hecho porque a partir de ahora seguiré escribiendo más historias divertidas para ustedes.

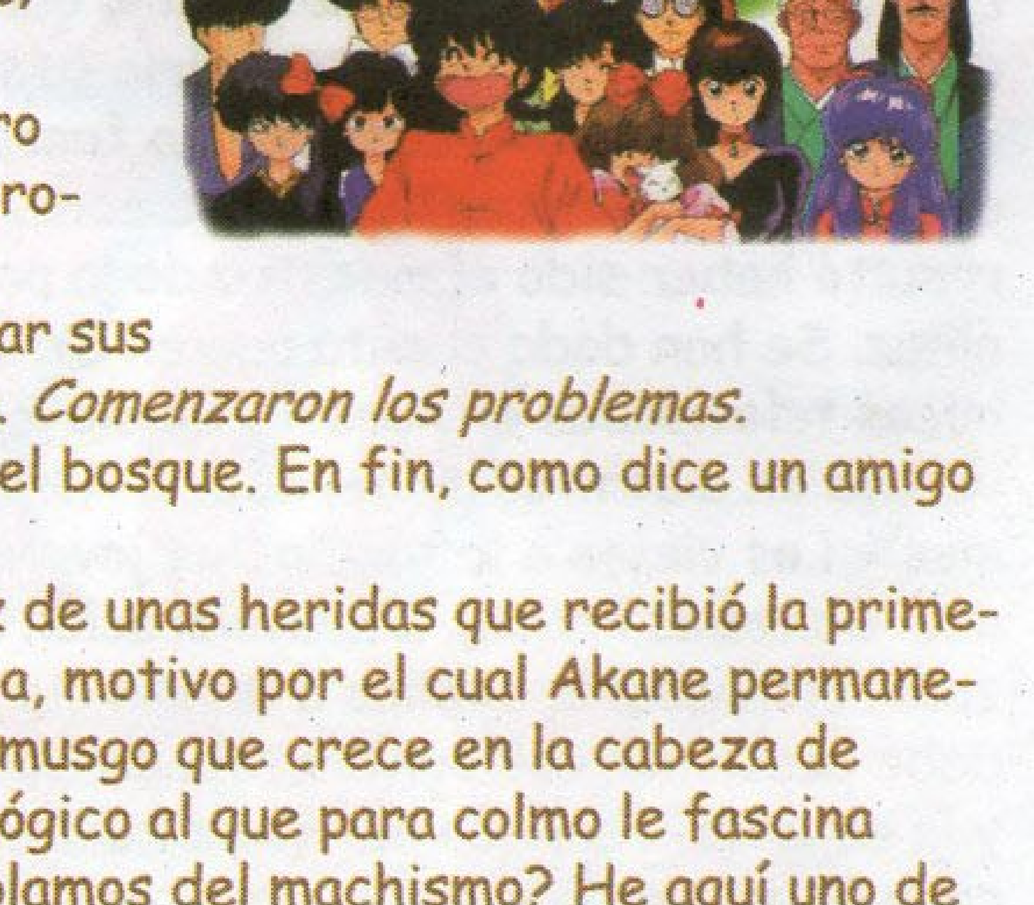






ESPECIALES DE TELEVISION

Reawakening Memories I-II (Los Recuerdos de Akane)



Extraños recuerdos sobre su niñez confunden a Akane. Cuando tendría aproximadamente 5 ó 6 años se perdió en los bosques de Ryugenzawa, una lejana región del archipiélago, habitada por animales gigantescos de todas las especies. El ataque estaba anunciando; sin embargo, aparece *su salvador*, Shinnosuke, otro niño defectuoso, diestro con la escoba y propenso a caer en sus propias trampas.

Akane se marcha con la idea de aclarar sus pensamientos. Ranma va en su búsqueda. *Comenzaron los problemas.*

Grande Ryoga, qué diablos hacías en el bosque. En fin, como dice un amigo «déjenlo ser».

Shinnosuke agoniza sin saberlo a raíz de unas heridas que recibió la primera vez que salvó a la prometida de Ranma, motivo por el cual Akane permanece a su lado. La medicina o la cura es el musgo que crece en la cabeza de Orochi, un mamarracho de dragón mitológico al que para colmo le fascina devorar mujeres. ¿Se acuerdan que hablamos del machismo? He aquí uno de los tantos absurdos utilizados para jactarse de ello. Otras incoherencias las presenciamos durante la escena del túnel: dónde escondió el abuelo de Shinnosuke un proyector de última generación que usó para explicarle a Akane la ubicación de Orochi. Por cierto, ¿por qué abuelo y nieto dejaron partir sola a Akane? ¿Qué nos quieren decir con esto? Se les chispoteó.



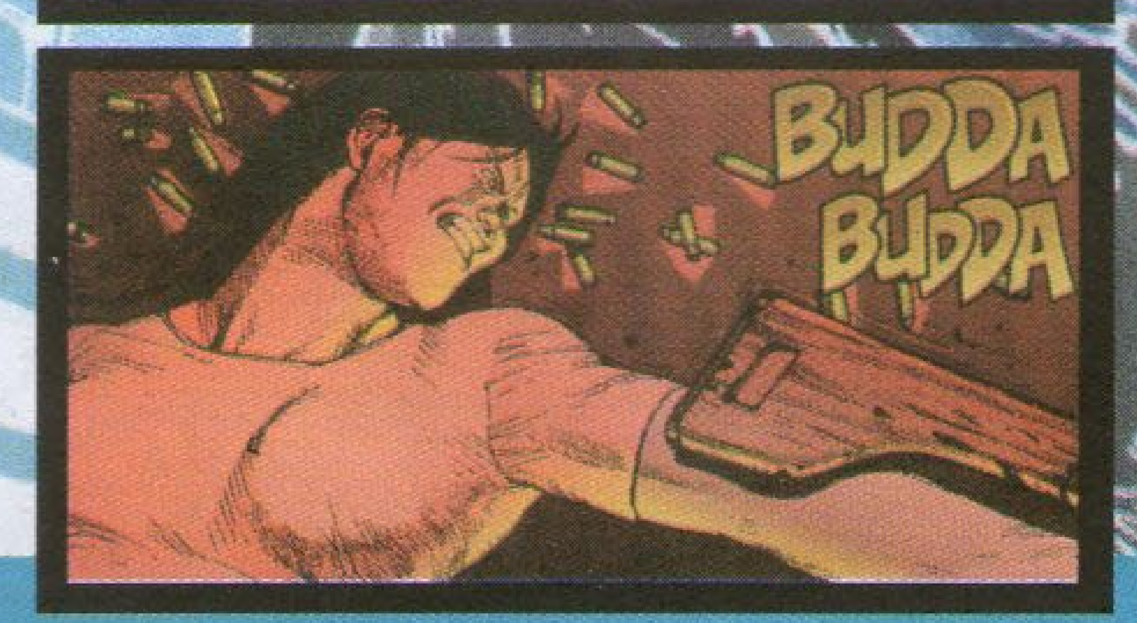
Ranma al rescate. Los incidentes vergonzos, heroicos y románticos a los que nos tienen gustosamente acostumbrados suceden uno tras otro. Nuestros amigos deben disfrazarse con trajes femeninos y adoptar una serie de posturas risibles. El uniforme de enfermera empleado por Ryoga, para ser hombre, le quedó a la perfección.

Pruebas infinitas de amor las de Ranma mujer, quien haciendo alarde de sus atributos le danza y coquetea a la bestia salvando la vida de Akane.

Silohé Llanos

CHIYOKO







A primera instancia, no es el prototipo de mujer que los lectores de historietas japonesas estamos acostumbrados a observar. Generalmente, los dibujantes nos presentan chicas bellas, dulces, amables, tiernas, de delicadas y finas facciones, contextura delgada, esculturales cuerpos con personalidades contradictorias a su aspecto físico. Sin embargo, si mencionamos que Chiyoko es un personaje creado por Katsuhiro Otomo, la situación varía tomando en cuenta su estilo artístico de influencia occidental, influencia reflejada en sus obras más representativas: *Fireball, Domu y Akira.*

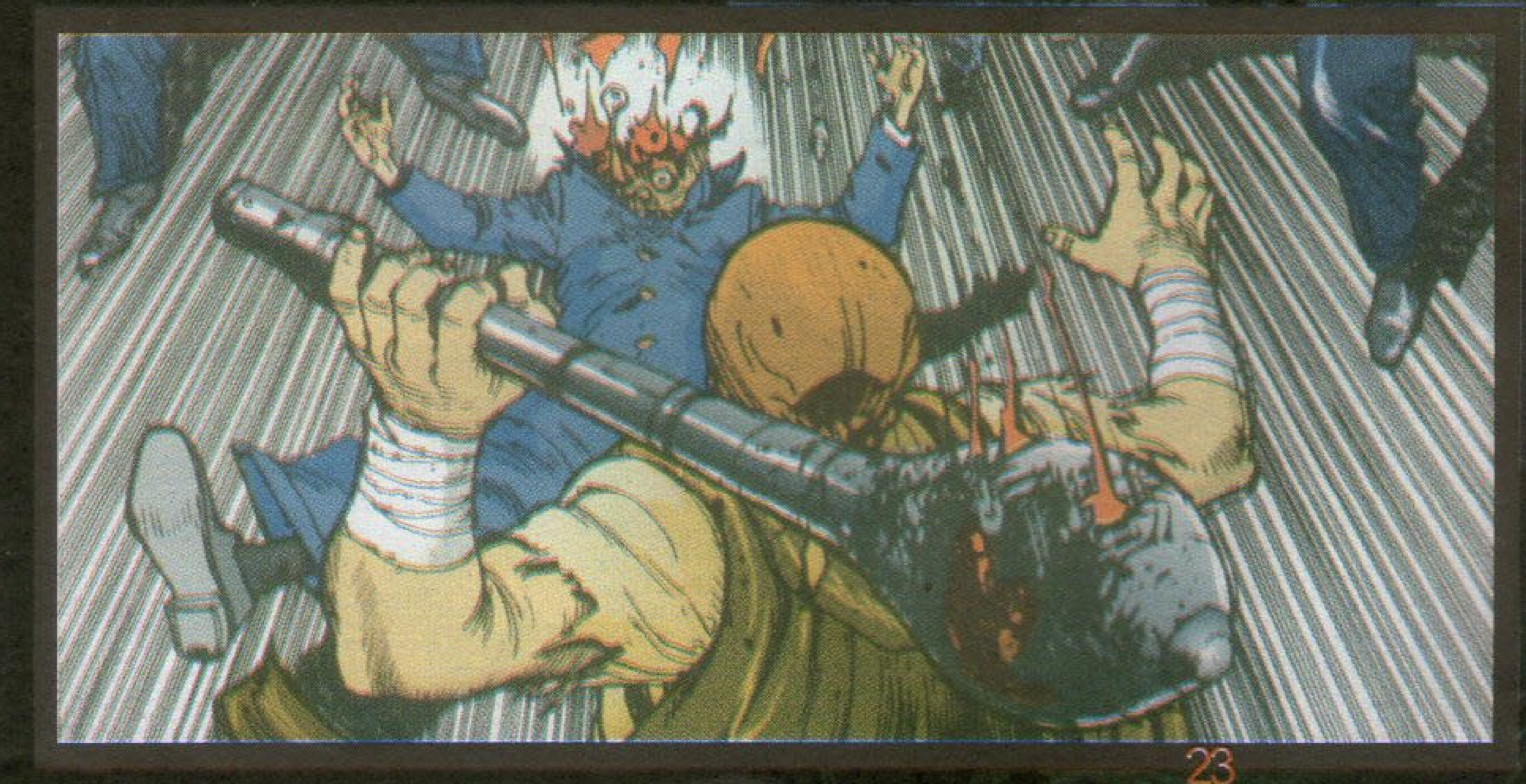
No es una jovencita ni una nenita de buenos atributos con bajo coeficiente intelectual. Tampoco es una persona tonta o llorona ni alocada, indecisa o de carácter débil, menos un ser humano tan conflictivo, sino todo lo contrario: es una mujer adulta (por su apariencia se deduce una edad comprendida entre los 30 y 40 años) de contextura gruesa, elevada estatura; con una personalidad tosca, dura, capaz de enfrentarse ante cualquier adversario. El único inconveniente para sus enemigos es que la confunden en varias oportunidades con un hombre (esto se debe a su indumentaria: una capa larga que le cubre casi todo el cuerpo y con un pañuelo oculta su cabellera).

Aunque Chiyoko es un personaje secundario, su presencia cumple un papel determinante en el argumento, es la protectora de su sobrina Kay, la joven médium integrante del grupo revolucionario. En el principio nuestro personaje le administra paulatinamente armas y municiones, mientras se incorpora a apoyarla en la resistencia contra el *Gran Imperio Tokio* de Akira; así Chiyoko es la guardiana, el brazo derecho, amiga y compañera en armas de la muchacha.

Esta Goliat femenina, especie de sargento, vive difíciles enfrentamientos, de los cuales sale airosa en su mayoría, todo lo opuesto a sus rivales vencidos (Chiyoko golpea, estrangula, patea, lanza puñetazos, derriba, destruye todo lo que se le cruce en el camino de acuerdo a la situación que se le presente). Un buen punto a favor es su resitencia física, pues en una sola oportunidad tuvo problemas al ser apuñalada (no obstante, fue rescatada a tiempo por el Coronel). Luego, Kay preocupada por la desaparición de su colosal tía, decide ir en su búsqueda y la lleva al palacio de Lady Miyako, donde se recupera de su herida.

Su amor maternal hacia Kay, hace de Chiyoko una persona con buenos sentimientos, lo demuestra arriesgando su vida salvando a los más débiles que ella, como a los niños del *proyecto Akira:* Kiyoko (número 25) y Masaru (número 27), buscando la medicina aliviadora de los niños psíquicos; acompañar a Kay por todo el territorio nipón, entre otras acciones.

No hay duda, esta mujer es toda una joyita con armas o sin ellas, la encantadora Chiyoko no tiene problemas porque sale airosa del asunto y de cualquier peligro hasta el más arriesgado. Ella es una dura competencia en el ámbito de las batallas futuristas de su tiempo.



Una de las mejores escenas dibujadas por Otomo en lo refente a Chiyoko es en la captura de Masaru por parte de las tropas de Akira, donde se observa el valor de la guerrera para darse tiempo de rescatar a Kay de sujetos pervertidos. Llega la versión femenina de Rambo, justo a tiempo para detener una violación y continuar en su lucha por derrotar a Akira y a todos sus sanguinarios y enloquecidos fanáticos de ese hostil mundo. Todavía no existe rival digno de presentarse ante la sorprendente mujer (candidatos existen muchos con la única diferencia que muy pocos saldrían con vida para poder contarlo).

Claudia Sovero



EL FALSO ROL DE DRAGON BALL



Dragon Ball nos invadió. A lo largo de todas las calles no podemos evitar ser bombardeados por muchísimos artículos de *merchandising* relacionados con el archihéroe Gokú y su mancha: afiches, fólderes, diarios, *stickers*, etc. Los juegos de rol, tan destacados tanto por su versatilidad como por el culto que le rinden sus seguidores, no podían estar al margen de esta fiebre que ha invadido el mundo entero; la conocida editorial española *Norma* lanzó en diciembre del año pasado *Dragon Ball: El Juego de Rol*. Sin embargo, para los roleros el pasatiempo podría resultar un insulto a su inteligencia, porque el entretenimiento sería cualquier cosa menos un auténtico RPG.

En efecto, Dragon Ball: El Juego de Rol es un juego de cartas coleccionables (TCG - *Trading Card Game*). Fue elaborado totalmente en España y está basado en unas reglas bastante simples y entendibles con sólo leer el manual. La caja básica contiene 160 cartas divididas en dos barajas, el tablero de juego, siete fichas de Dragon Ball con forma de pequeñas bolas de cartón, un dado de seis caras, cuatro fichas de personajes y los fundamentos del juego. Además, hay 127 cartas coleccionables.

A19
PERSONAJE ENEMIGO
130
Absorbe la mitad de la Fuerza del oponente (redondear por arriba).
F3 R1 TÉCNICA 1-2
DESIERTO/CIUDAD

¿Y COMO SE JUEGA ESTO?

A pesar de las críticas que causó en su momento, el juego de cartas de Dragon Ball tiene como cualidad ser fácil de jugar por no ofrecer mayores complicaciones a los participantes. Incluye dos posibilidades de juego, ya sea tradicional (con tablero) o directamente enfrentando barajas, cual si fuera póquer.

El juego se inicia cuando los participantes tiran los dados y, según el que haya obtenido un mayor número, escogen un personaje del universo dragonballiano. Cabe resaltar la enorme influencia del azar en esta instancia pues, por más buen jugador que uno sea, si saca 1 ó 2 no podrá escoger los personajes más poderosos, sean Gokú o Vegeta.

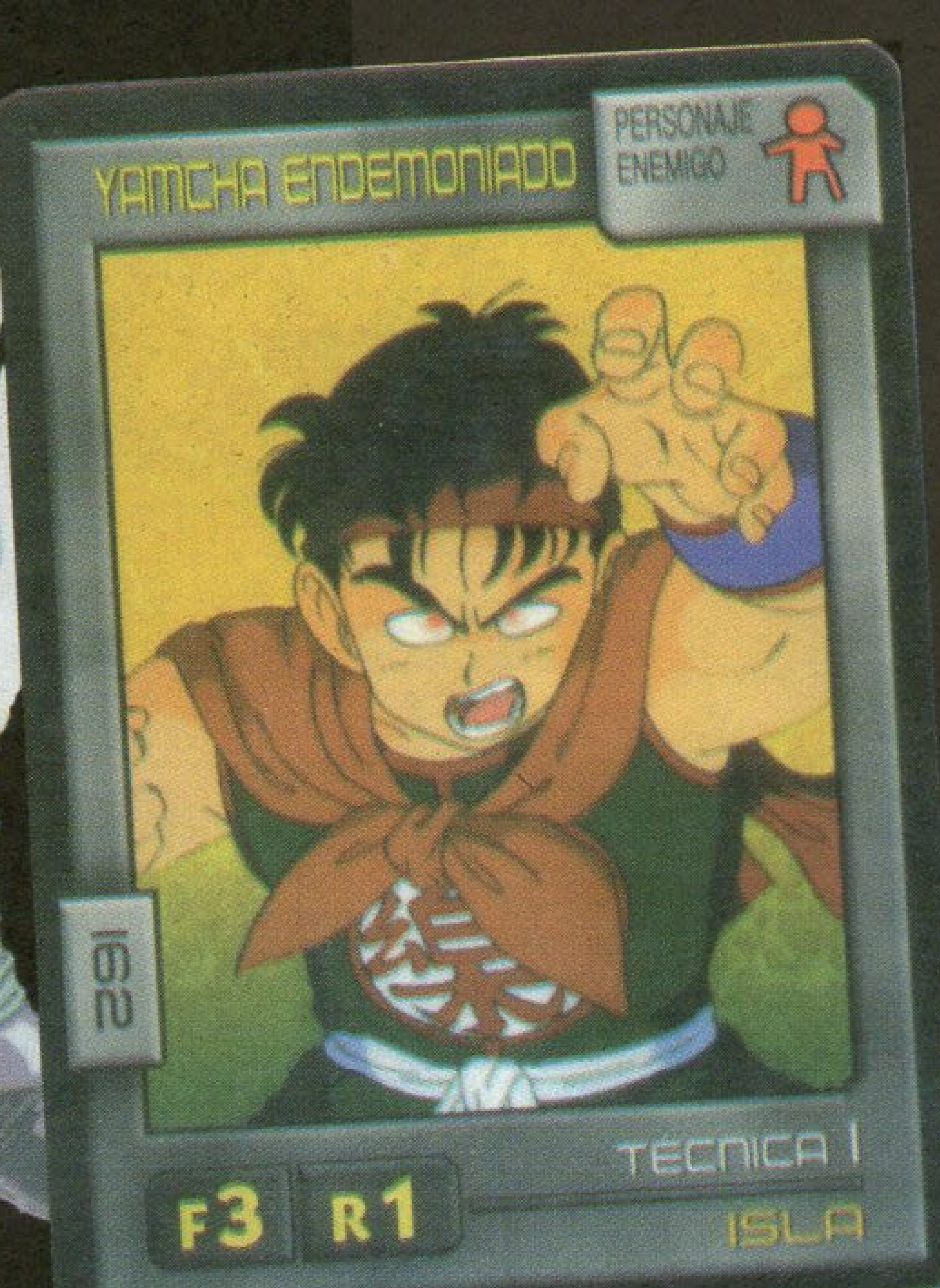
El objetivo del juego está basado en la anécdota inicial de la historia de Akira Toriyama; es decir, buscar las siete esferas de dragón pasando por diversos territorios, conseguir el número suficiente para subir a un nivel superior del juego, y convocar al mítico Shenron. Cada jugador posee de cinco a siete cartas en su mazo, y roba una carta por turno, tira un dado y mueve las casillas convenientes en el tablero. Esto permite que caiga en distintos parajes como *maestros*, *localizaciones* o *refugios*.

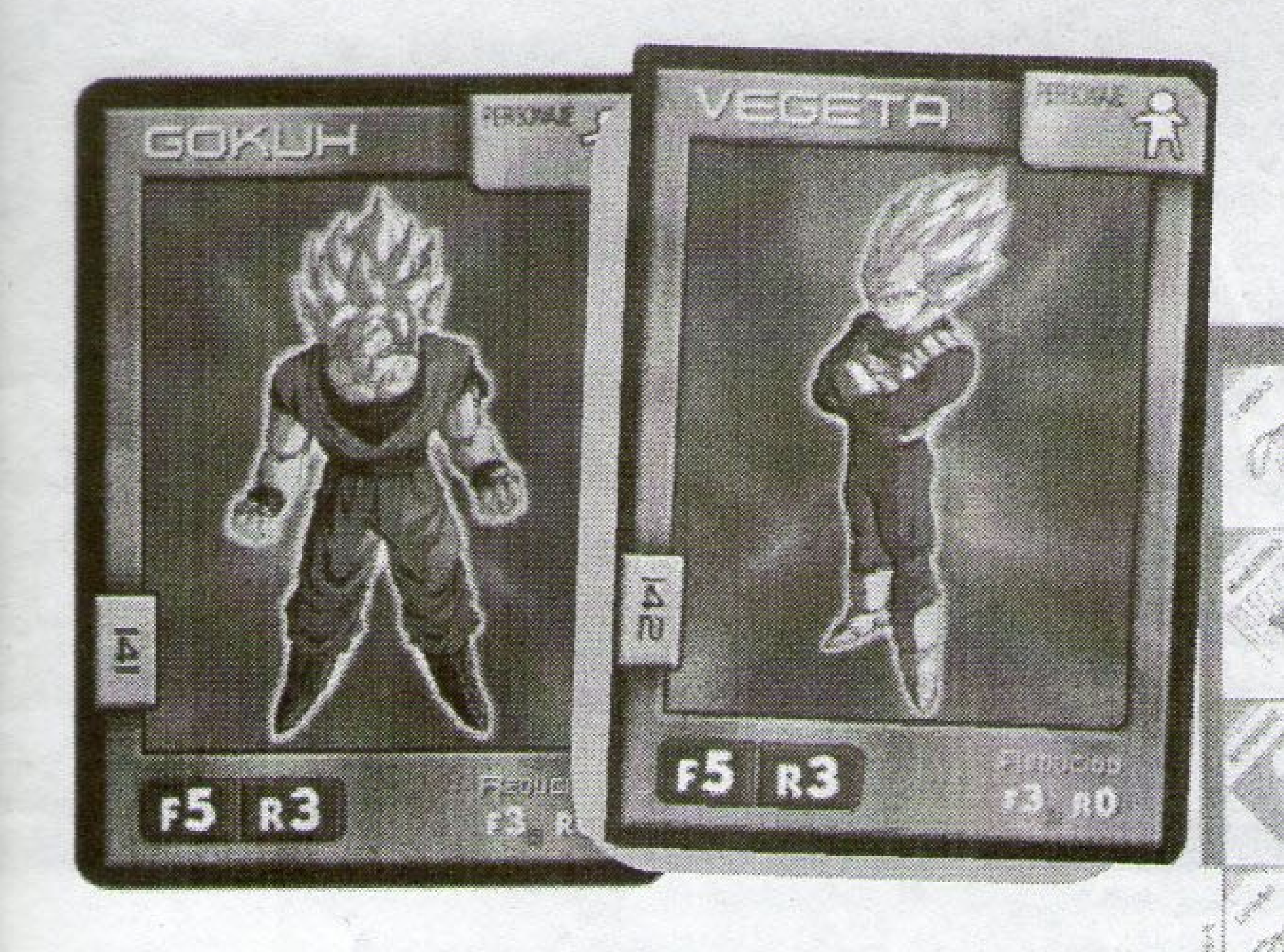


Por ejemplo, el jugador puede utilizar una carta de *localización* (una ciudad, una villa, un desierto), y desde ese sitio realizar una acción (citar a un aliado, tratar de obtener una esfera de dragón o jugar con la espada mágica de Trunks). En las cartas de *maestros* se adquieren técnicas que desarrollan poderes. Las cartas de *personaje enemigo* y de *sucesos especiales*, por su parte, contestan ofensivas de otros jugadores.

Los combates se suscitan siempre que dos personajes se encuentran, así sean aliados o enemigos: en ellos se manifiestan la *fuerza* y *resistencia* de cada jugador. La pelea consiste en lanzar cartas de *técnica*, sumarlas a la *fuerza* del personaje y comparar los totales, los cuales se restan entre sí. El personaje cuya *resistencia* llega a cero queda K.O.

Si se juega sin tablero, el asunto se pone menos esquemático y más novedoso, ya que el dado tiene mayor participación y los jugadores no se limitan a estar tirando cartas porque sí. Las casillas son reemplazadas por cartas marcadoras, que son lanzadas para dirigirse a las *localizaciones*.





Sobre las barajas de ampliación

Las barajas de ampliación cumplen la misión de expandir el juego, y sólo puede jugarse con ellas si se posee la caja básica. Su propósito es crear una baraja más imbatible y efectiva para la estrategia de juego. Como el máximo de cartas es de 75, cuando se posee una baraja de ampliación lo ideal es intercambiar con otros jugadores las carts que sobren.

En esta oportunidad hablaremos de la baraja *La venganza de Garlic Jr.* (otras ampliaciones son sagas de Boo, Cell, los Androides, etc.), inspirada en la película del mismo nombre. Aparecen dos nuevos tipos de cartas: las *permanentes,* que se mantienen en juego hasta el final de la partida; y las de *reacción,* que no pueden jugarse mientras otro participante se mueve sobre el tablero.

Esta ampliación de Dragon Ball se basa en la sed de venganza de Garlic Jr., quien se enfrenta contra aquellos que destruyeron a su padre. Los jugadores deberán combatir no sólo contra él y sus compinches, sino también contra la Niebla Negra, que transforma a los aliados en demonios. Esta complicación es en sí la desencadenante de todas las acciones de juego.

Cuando los personajes se endemonian, por ejemplo, atacarán al personaje que están acompañando. Si hay más de un aliado, el orden en que combatirán dependerá del jugador que tiró la carta de transformación. Un jugador puede apoyar con cartas al aliado endemoniado de otro jugador. En pocas palabras, toda esta sucesión de poseídos pide un exorcista a gritos.

Tomemos al azar una carta

Las características básicas de una carta de rol son el nombre y tipo de personaje con su imagen; los indicadores de su fuerza y resistencia en puntos; un recuadro que explica su habilidad peculiar; los valores de la técnica del personaje y su localización. La carta de Gokú, por ejemplo, muestra una Fuerza de 5 y una Resistencia de 3, valores bastante altos. Un personaje enemigo, como Yamcha endemoniado, posee técnicas elementales (nivel 1). Una carta revitalizadora aumenta la fuerza o fortaleza (una senzu mágica suma un punto más a tu resistencia). Un personaje aliado siempre te favorece (Chichi cura persojajes magullados). Y claro, hay cartas especiales, como las bolas de energía, nubes de niebla, huracanes o mordiscos, que transforman el curso del juego.

Virtudes y defectos

Algunos detractores del juego de rol de Dragon Ball se basan en la poca cantidad de neuronas, habilidad y talento que se emplean para ganar una disputa. Existe una carta llama *Inversión*, por ejemplo, que invierte el resultado del combate, sin importar cómo fuera, y le da la victoria al poseedor del naipe. ¿De qué sirve entonces la técnica si puedes ganar tan sencillamente?

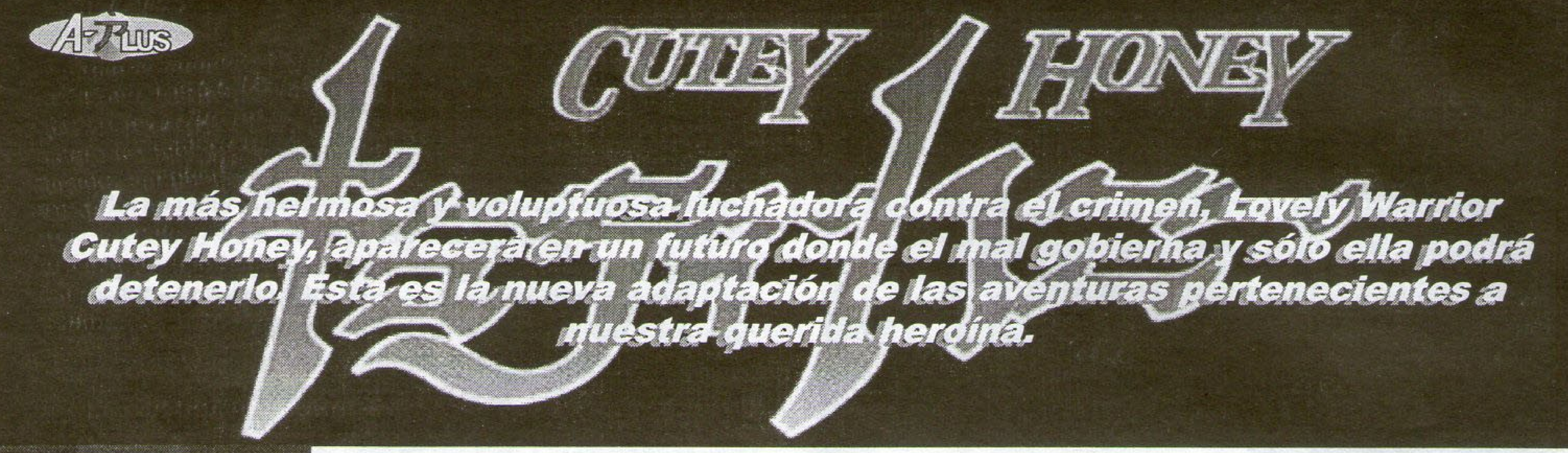
No obstante, el juego no es malo, aunque tampoco es sobresaliente. Su objetivo es mantener el irreflenable vicio que produce Dragon Ball en niños, jóvenes y algunos ancianos. Al ser simple permite que los chicos aprendan a usar los fundamentos de los juegos de cartas coleccionables. Pero puede resultar trivial para aquellos que buscan mayores desafíos mentales. Concretamente, esperemos que las próximas ediciones de este juego sean más elaboradas (y sobre todo accesibles para el sufrido pero incondicional público de estas tierras).

Nathalie Delgado



Hacerle esto a Cell con tus propias manos, depende de si consigas el juego de rol o no





Cutey Honey

La más hermosa y voluptuosa luchadora contra el crimen, Lovely Warrior Cutey Honey, aparecerá en un futuro donde el mal gobierna y sólo ella podrá detenerlo. Ésta es la nueva adaptación de las aventuras pertenecientes a nuestra querida heroína.

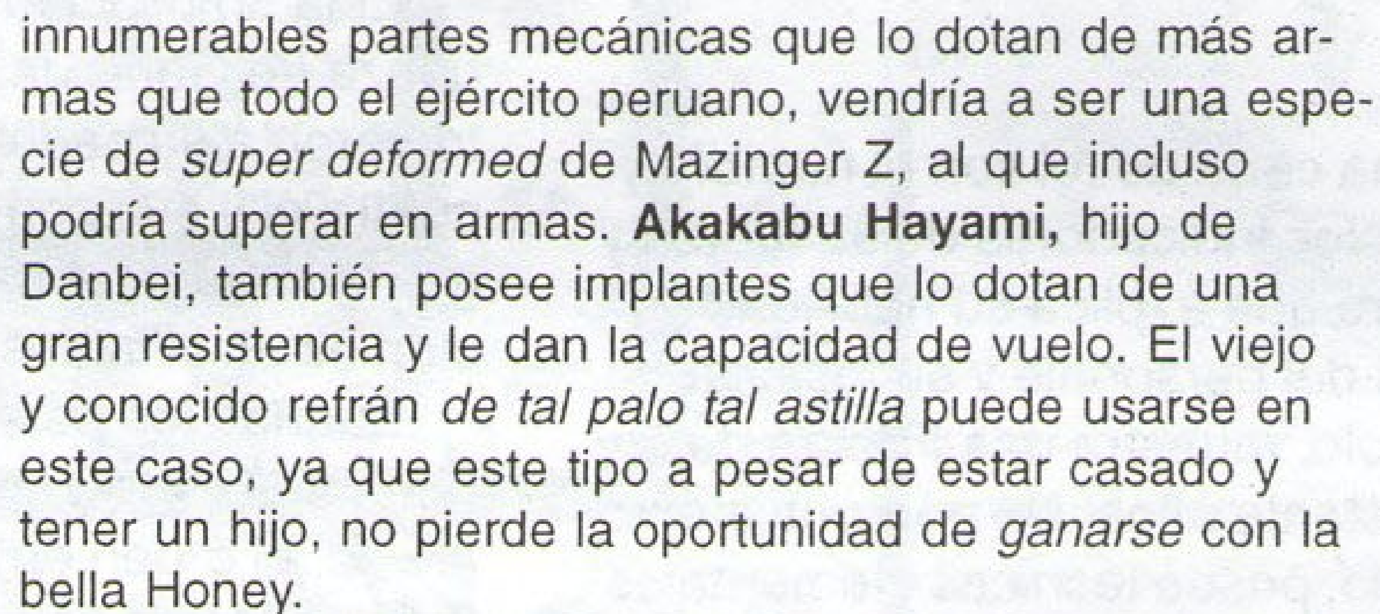

Honey Kisaragi

Go Nagai, el creador de innumerables personajes entre los cuales destacan *Mazinger Z* y el temible *Devilman*, nos brinda esta vez la reactualización en formato OVA (ocho en total) de una de sus más polémicas obras: *Cutey Honey.*

Basada en una serie para adultos de los años setenta, Cutey Honey nos translada a un mundo futurista, específicamente a Consplay City, en donde los criminales gobiernan las calles ante la impotencia e incapacidad de la policía y las autoridades, encabezados por el alcalde Light, demostrando que con buenas intenciones y medidas convencionales no se puede hacer nada.

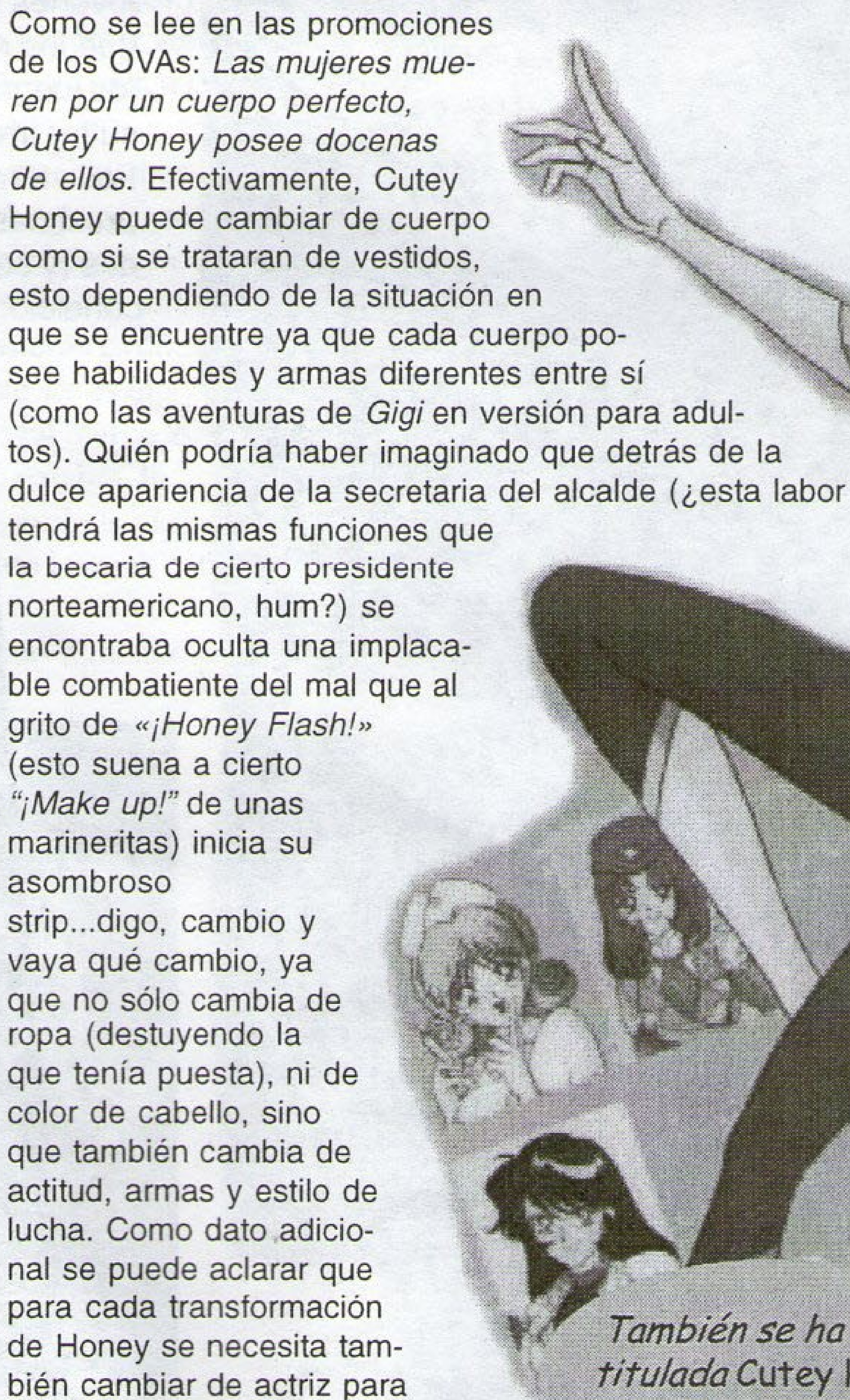
Es en estas circunstancias que surge Cutey Honey, una legendaria guerrera que luchó contra las fuerzas del mal en el pasado, esta vez reencarna en el cuerpo de Honey Kisaragi, la secretaria del alcalde.

Estas son las bases para que esta alocada historia dé comienzo, plagada de acción, comedia y situaciones comprometedoras en donde la protagonista se une a una extraña familia conformada en su mayoría por cyborgs, entre quienes se encuentran el abuelo **Danbei Hayami:** se podría decir que es el clásico viejo verde de no ser por sus innumerables partes mecánicas que lo dotan de más armas que todo el ejército peruano, vendría a ser una especie de *super deformed* de Mazinger Z, al que incluso podría superar en armas. **Akakabu Hayami,** hijo de Danbei, también posee implantes que lo dotan de una gran resistencia y le dan la capacidad de vuelo. El viejo y conocido refrán *de tal palo tal astilla* puede usarse en este caso, ya que este tipo a pesar de estar casado y tener un hijo, no pierde la oportunidad de *ganarse* con la bella Honey.



Daiko Hayami, esposa de Akakabu, también posee implantes (cyborgs, porque si tiene de los otros no podría decirlo). Estos le proporcionan una fuerza enorme. Junto a su esposo forman una disparatada pareja de asaltabancos (ya decía yo de dónde sacaban dinero para tanto implante).Y por último **Chokkei Hayami,** hijo de la pareja antes mencionada, un típico adolescente que se enamora a primera vista de Honey (¿quién lo puede culpar?) pero nunca se lo confiesa, aunque Honey le demustra que también siente algo por él (hay cada quedado). Generalmente lo veremos en el papel de pobre víctima indefensa, debido a su naturaleza completamente humana (parece que su abuelo se gastó todo el dinero destinado a los implantes de la familia).

Como se lee en las promociones de los OVAs: *Las mujeres mueren por un cuerpo perfecto, Cutey Honey posee docenas de ellos.* Efectivamente, Cutey Honey puede cambiar de cuerpo como si se trataran de vestidos, esto dependiendo de la situación en que se encuentre ya que cada cuerpo posee habilidades y armas diferentes entre sí (como las aventuras de *Gigi* en versión para adultos). Quién podría haber imaginado que detrás de la dulce apariencia de la secretaria del alcalde (¿esta labor tendrá las mismas funciones que la becaria de cierto presidente norteamericano, hum?) se encontraba oculta una implacable combatiente del mal que al grito de *«¡Honey Flash!»* (esto suena a cierto *"¡Make up!"* de unas marineritas) inicia su asombroso strip...digo, cambio y vaya qué cambio, ya que no sólo cambia de ropa (destuyendo la que tenía puesta), ni de color de cabello, sino que también cambia de actitud, armas y estilo de lucha. Como dato adicional se puede aclarar que para cada transformación de Honey se necesita también cambiar de actriz para la voz.




También se ha estrenado una serie de televisión titulada Cutey Honey F, donde la protagonista tiene tan sólo 16 años.



Esta es una obra para adultos como se puede apreciar en cada transformación de Cutey Honey, entre las que se pueden mencionar a una simple enfermera, una colegiala (la fantasía sexual de los japoneses), una experta motociclista, intrépida piloto de aeronaves, comando de asalto, un hermoso ángel, portadora de una futurista y compleja armadura que dejaría en ridículo a la de ciertos caballeros que conozco, una luchadora china al mejor estilo de Chun Li, una inocente marinerita, una hermosa sadomasoquista llamada Queen (con látigo y todo), una maravilla enmascarada de la lucha libre. Es decir, si sacaran muñecas de Cutey Honey con todas sus transformaciones, podría hacerle la competencia a la *Barbie* (¿qué clase de muñecas podrían sacar sobre una heroína de una serie para adultos, hum?).

Y si los personajes principales son tan extraños, los enemigos no se quedan atrás, entre ellos los más destacados son: **Dolmeck,** el malaso de la película, jefe de todos los criminales de Consplay City, poseedor de una fuerza sorprendente y gran habilidad con la espada que siempre lleva consigo, viste una armadura impresionante (esto demuestra que el pobre infeliz creció influenciado por *Saint Seiya* y su banda de inútiles, lo que le ocasionó un trauma con las armaduras). Trataba de utilizar a Honey para sus oscuras intenciones. **Black Maiden** es la hermana de Dolmeck, una hermosa mujer atrapada en el cuerpo de un enorme robot, uno de los villanos más raros que al final jugaría un papel importante.

Entre los secuaces de Dolmeck (una partida de inútiles) podemos destacar a **Peepin Spider,** el clásico soplón del jefe que gracias a sus tres ojos cyborgs no se le escapaba ni un dato. **Deathstar,** era la amante de Dolmeck y de las armas, es la primera en enfrentar a Honey, descargando todo el poder de sus armas sobre nuestra heroína. Ante su ineficacia decide inyectarse una sustancia en los senos que la convierte en un mounstro poderoso. **Jewel Princess,** era una extraña mujer con gustos más extraños aun, que trata de sobrepasarse con Honey bajo el propósito de añadirla a su colección privada de estatuas, conformada por bellas chicas y plástico líquido, toda una artista incomprendida. En su impotencia por tratar de detener a Cutey Honey, también utiliza la sustancia que la transforma en un mounstroso ser. Por último tenemos a **Saline,** una popular cantante de rock quien era la encargada de distribuir las sustancias que hacían aflorar todo el mal de una persona. Ella logra descubrir la verdadera naturaleza de Cutey Honey quien resulta ser una androide con sentimientos humanos.

Después del enfrentamiento final con Dolmeck, logra volver a la vida **Panther Zora** (empleando el cuerpo de Black Maiden), una antigua enemiga de Cutey Honey, a quien en un supremo esfuerzo cree derrotar.

A partir de aquí la trama se ve influenciada por Panther Zora, aunque no de una manera directa. También se unen nuevos personajes a la familia Hayami; como **Natsuko,** una chica que en busca de dinero se une a una banda criminal de la cual es rescatada por Chokkei y Honey; también se conoce al médico responsable por los implantes de Danbei, el cómico científico loco conocido como el **profesor Kabuto,** que recurre a su paciente en busca de ayuda debido a los problemas causados por uno de sus inventos. Es de destacar la aparición como invitado especial a un viejo conocido nuestro: **Devilman,** quien ayuda a Honey no sin antes deleitarse con una de sus transformaciones.

Sin Dolmeck que controle la ciudad, los demás criminales se enfrentan entre sí para ocupar el puesto dejado por el difunto, provocando un caos mayor, el cual Honey tratará de controlar.

Entre los nuevos enemigos que Cutey Honey tiene que enfrentar, tenemos a **Gene,** jefa de la pandilla en la que se encontraba Natsuko. Influenciada por la maldad de Panther Zora, se transforma en una especie de escorpión gigante y acaba con el resto de su pandilla. Sólo Honey pudo detenerla. **Yasha,** una extraña mujer que podía alterar la relidad y cambiarla por un pueblo del Japón antiguo, poblado por maniquís que ella controlaba, también fue dominada por Panther Zora.

Daiko cae detenida en una prisión dirigida por una mujer llamada **Scorpion,** a ella le encantaba hacer pelear a los prisioneros contra sus mejores guardias en una lucha mortal, mientras se aprvechaba de las prisioneras. Para rescatar a Daiko, Honey y sus amigos luchan en el ring contra Scorpion, quien también ha sido dominada por Panther Zora.

Gold Digger es quien roba el invento del profesor Kabuto, una especie de rayo teletransportador que utiliza para robar bancos (además de hermosa, inteligente la chica que lastimosamente también fue víctima de Panther Zora).

Los OVAs de Cutey Honey

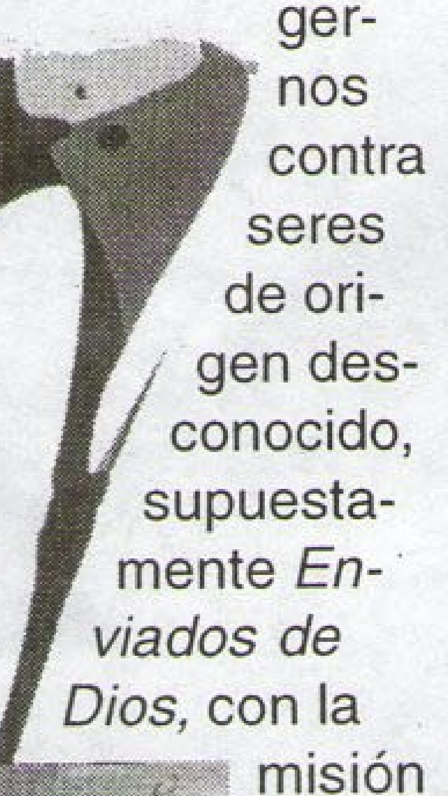
1- *An angel descends* (Un angel deciende)
2- *The sweet trap of the Jewel Princess* (La dulce trampa de la Princesa de las joyas)
3- *A singing voice is the devil's temptation* (Una voz cantante es la tentación del diablo)
4- *The death of Honey? Battle for the sacred skyship* (La batalla por la sagrada nave voladora)
5- *Challenge!The fangs of the evil sky moster* (¡Cambio! Los colmillos del malvado monstruo volador)
6- *The evil of revenge* (La revancha del mal)
7- *Prision is the nest of evil* (La Prisión es el nido del mal)
8- *Temptation shine like gold!* (¡La tentación brilla como el oro)

Eric Navarro

La Tesis del Ángel



¿Hasta qué grado de magnitud el ser humano puede cambiar su destino y evolución? ¿Acaso tiene las facultades necesarias para dominar y controlar a unos colosos con apariencia robótica para protegernos contra seres de origen desconocido, supuestamente *Enviados de Dios,* con la misión de impedir llegar a una nueva fase: la continuidad de la supervivencia humana a través de otros métodos artificiales? Estos son partes de los interrogantes que se hallan en *Neon Genesis Evangelion,* serie futurista con una temática distinta, fuera de lo común, utilizando algunos cánones de la animación japonesa (robots y chicas lindas), agregando nuevos ingredientes de contenido psicológico, filosófico, metafísico, religioso además de misticismo.



SACHIEL

SHAMSHEL

RAMIEL

Neon Genesis Evangelion es uno de los dibujos que narra la historia sobre terrícolas luchando contra invasores alienígenas. Hasta aquí, se asemeja a varias producciones, la única diferencia es que presenciamos la obra desde el punto de vista terrícola mas no del extraterrestre (existe cierta desinformación de quiénes son, cuál es su forma anatómica, por qué no se comunican con los seres humanos, por qué no quieren esclavizarnos o si realmente son sus verdaderas intenciones exterminarnos). A medida que transcurren las aventuras se despejan algunas incógnitas, otras no, pero recién en el episodio 24 se producen ciertos indicios, los cuales serían despejados en la película *The end of Evangelion* (El fin de Evangelion), debido a la presión de los fans inconformes al final de la serie televisiva.

Del extenso universo de Evangelion, nos dedicaremos a conocer al personaje clave y símbolo de la serie de televisión: el EVA - 01, compañero de batalla del protagonista, Shinji Ikari, formando una dupla muy especial: *El fuerte y el débil, el duro y el miedoso, la bestia y el inteligente, el salvaje y el atormentado.* Cada uno de ellos aporta el cincuenta por ciento de su trabajo convirtiéndose en un brillante equipo; aunque las apariencias enganan, por ejemplo mientras el grupo técnico de la organización NERV, creadora de los Evangelions observa el ataque del EVA - 01, desconocen la batalla psicológica que sufre Shinji en esos momentos de mayor tensión.

El EVA - 01, protipo de las unidades (EVAs), se caracteriza por su fortaleza, aguerrido en la lucha, es operable en comparación a los otros modelos de EVAs. En lo referente al aspecto físico del EVA - 01, impresiona desde el primer instante que uno lo ve: un coloso de color púrpura y verde neón, de mirada oculta, esperando devorar a su enemigo en el momento menos esperado como un animal listo para atrapar a su presa y su mandíbula saboreando, preparándose a engullir a su apetitosa víctima.

Este gigante orgánico, con instinto de matar, es descendiente del primer ángel atrapado por lo que posee su propio campo de fuerza (AT FIELD o *Absolute Terror Field - Campo de terror absoluto)* permitiéndole neutralizar, curar o regenerar de las heridas producidas por sus oponentes, los Angeles o Apósteles *(Shitos).* Con este mecanismo puede enfrentarse directamente a su adversario. Así podemos apreciar al EVA - 01 en todo su esplendor, en especial cuando emplea su mejor arma: el estado berserk (considerado como un defecto, porque se descontrola y empieza a actuar por su propia cuenta. Lógicamente, el piloto no puede hacer nada. Entonces, el Eva - 01 emplea golpes, puñetes, patadas, destroza a los ángeles). Su forma de combate se asemeja a una pelea de lucha libre, donde *vale todo,* sin utilizar su submetralladora.

Este método primitivo rinde resultados inimaginables con Sachiel, el tercer ángel (primer episodio). A pesar que el contrincante le destruye su brazo, el EVA regenera la extremidad,



traspasa el campo de energía (core).

El siguiente adversario es Shamshel, el ángel de los dos tentáculos láser, que por medio de sus hilos energéticos corta el cable de alimentación del EVA - 01. Desobedeciendo una orden de Misato Katsuragi, Shinji recurre al cuchillo sónico, rompe los tentáculos y acaba con el núcleo de energía.

El enviado que debió aprovechar mejor la situación fue, sin duda, Ramiel, porque todavía no existía el *Cycloton Prototype 20,* rifle positrónico capaz de atravesar el AT-FIELD. No obstante, Ramiel lanzó un potente rayo de partículas y derrotó a Shinji en el primer ataque (la culpa es de quien manejaba el Eva); este apóstol demoró demasiado en introducirse en las placas acorazadas que protegen el Geo Front, base de NERV. Finalmente, el plan operativo *Yashima* rindió el efecto positivo gracias al fusil mencionado y el escudo térmico utilizado por el EVA - 00, piloteado por la enigmática Rei Ayanami.

El capítulo más absurdo de toda la serie en lo referente a la participación del EVA-01, *es Shunka Kokoro Kasanete* (Al instante corazón, una vez más) en los primeros y últimos minutos del episodio. La razón, la participación del nuevo integrante del grupo: el EVA - 02 manejado por Asuka Langley Souryu (sin comentarios). Lo que salva al EVA - 01 y su reputación, es haber aprendido el sincronismo para derrotar a Israfael, *el ángel duplicador.*

En Seishi Shita yami no naka de (Paralizados en las tinieblas), un episodio contundente acerca de la efectividad creativa, durante un apagón en Geo Front y Tokio 3, a través de procedimientos manuales. Excelente trabajo en equipo de los tres EVAs para derrotar a Matarael con sólo cinco minutos de energía en las baterías.

SAHAQUIEL

La misma efectividad de los guerreros es realizada con Sahaquiel, el décimo enviado.

La llegada de Zeruel afecta el sistema de Dogma Central (donde se ubica la computadora matriz). Nuestro personaje regresa a la acción después que su piloto renunció a la organización NERV por un problema personal; en la lucha, el Evangelion agota toda su fuente de energía. Mientras, su enemigo aprovecha la situación y lo ataca; la armadura que restringe las funciones del EVA está rota, los vendajes aislantes han cedido, entonces el verdadero EVA - 01 despierta su estado berserk. Las acciones se detienen, un estruendo gruñido, la auténtica mirada del EVA asoma y se descubre su voraz hambre al devorar a Zeruel (todo un animal) ante la presencia atónita del personal de la corporación.

Posteriormente, se realiza el encuentro de combate más esperado entre el EVA - 01 y Tablis, el último ángel disfrazado como Kaworu Nagisa, el quinto niño enviado en reemplazo de Asuka (al hallarse ésta en un estado nervioso a consecuencia del envenenamiento psicológico por parte de Arael). Salvar a Kaworu y dejarle destruir el planeta, una difícil decisión.

El lado oscuro de Evangelion

La etapa de cambios se acerca, el durmiente ya despertó de su largo sueño, él es el único capaz de hacer realidad que el hombre alcance la perfección por medio de la evolución artificial que desvaste a la humanidad y se realice el ansiado *Tercer Impacto;* la persona seleccionada deberá cumplir esta misión lo quiera o no, pues solamente él tiene los rasgos genéticos compatibles con la unidad destinada: el EVA - 01 (en el interior del evangelion están los restos de la madre de Shinji). El plazo ha culminado.

Indistintamente, las acciones se han cumplido (Adán, el ángel capturado, es en realidad Lilith, éste carece de la lanza de Longinos que lo contenía; una tercer Rei vuelve a la vida; los diecisiete enviados han muerto; los restos de Tablis se encuentran dentro de los nuevos EVAs, modelos de producción - EVAs del número 05 hasta el 13 - fabricados para acabar con NERV y sus integrantes; el líquido orgánico (LCL) que garantiza la sincronización entre el EVA y el piloto proviene de la sangre de Lilith, éste recuperó su forma original y está a punto de fusionarse con la inmolada Rei para el destino final). Durante toda esta serie, Lilith permanecía oculto dentro de la organización NERV mas no muerto (como suponían algunos personajes) esperando el momento adecuado. El enigma se despeja: «Nosotros venimos de la misma fuente de vida: Lilith, igual que los ángeles».

¿Realmente son los apóstoles los invasores? ¿No seremos nosotros? Aclarar el misterio traerá controversias; aún no estamos preparados, tomando en cuenta la abrumadora información de todos los medios posibles (Internet, los chismes, comentarios de las revistas especializadas de manga y anime que circulan en nuestro continente,etc.). El suspenso continuará...

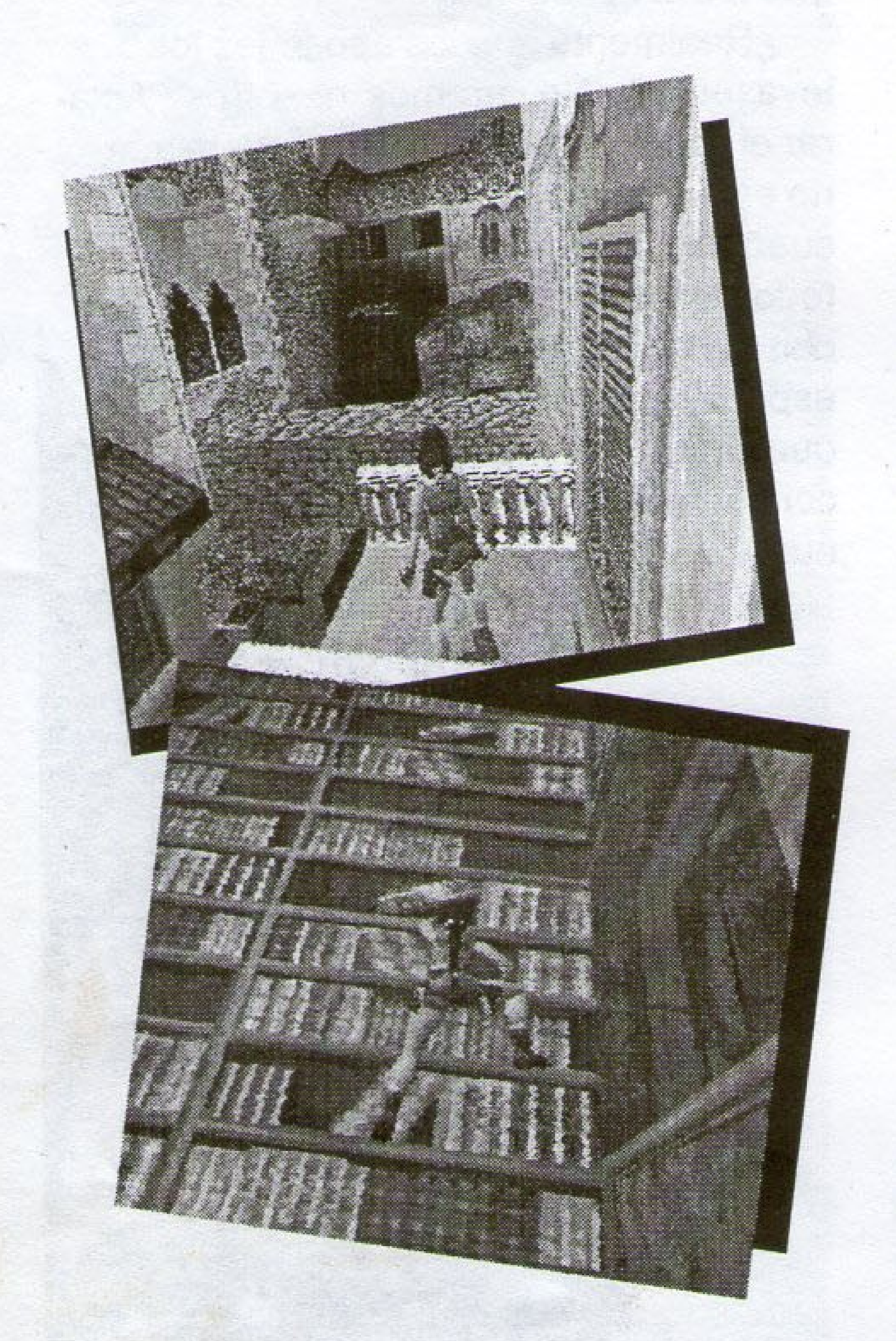
Claudia Sovero

ISRAFEL

MATARAEL



Lara Croft, perteneciente a los videojuegos de aventuras, ha vuelto para demostrar que aún conserva el título de reina. Sin los pequeños anteojos con los que salía en la primera entrega de este juego pero con un amplio guardarropa, que contiene desde una simple casaca hasta un atrevido camisón de seda, la belleza en tercera dimensión (3D) vuelve a recorrer el mundo en busca de nuevos tesoros.



El nivel gráfico de este juego es semejante al anterior, variando en el especial cuidado que esta vez le pusieron para retocar y contornear, de la forma más realista posible, los atributos físicos de la señorita Croft. Esta belleza le ha dado tanta popularidad que pudo saltar del mundo de los videojuegos al de los *comics (crossover Witchblade - Tomb Raider);* acompañar al grupo irlandés *U2* en su gira mundial *Popmart Tour,* apareciendo en las pantallas gigantes de todos los conciertos; incluso se habla de una posible película, donde el papel de Lara Croft amerita a estrellas como Julia Roberts y Sandra Bullock.

Pero bueno, comencemos a hablar del juego en sí. La introducción nos lleva a una época pasada con la Muralla China como fondo, donde se realizaba una guerra entre monjes y un ejército que era acompañado por un enorme dragón rojo que incineraba todo a su paso. Uno de los monjes se percató de un cuchillo que el dragón tenía clavado y se lo extrajo (antes de ser convertido en cenizas). Despues de matar al monje, la criatura cayó pesadamente, convirtiéndose en líquido antes de desaparecer. Dos monjes supervivientes que apreciaron la escena, recogieron el cuchillo y tratando de descubrir su secreto lo llevaron al aparente Templo del Dragón. Alumbrados por antorchas, lograron pasar por una puerta con un extraño mecanismo, ésta los condujo a una habitación donde se encontraba una pequeña representación dorada del dragón. Sólo uno de los monjes ingresó a este cuarto, introdujo el cuchillo en la boca de la pequeña estatua, produciéndose un brillo enceguecedor. Lo último que podemos apreciar es al monje gritando y la puerta cerrándose violentamente.

Ya en la actualidad vemos a Lara descender de un helicóptero en las cercanías de La Gran Muralla China y es así como (al mejor estilo de las películas de *Indiana Jones)* las aventuras comienzan. En ellas, Lara tendrá que viajar por lugares tan distantes como China, Italia, El Tíbet o tan extraños como las majestuosas islas flotantes (un lugar bello pero peligroso, custodiado por enormes guardianes de piedra), el interior de un barco hundido, entre otros.

La señorita Croft tendrá que enfrentar inimaginables peligros: desde las clásicas ratas (ahora más pequeñas que las del primer juego) a furiosos perros, enormes tigres, fastidiosas aves de rapiña, voraces tiburones y barracudas, incluso los míticos yetis tratarán de detenerla. Los sujetos armados abundan en este juego, los más simples portan típicas macanas de policía con las que tratarán de moleterte a golpes; otros llevan rifles y pistolas; los más sádicos tratarán de convertirte en una antorcha humana con potentes lanzallamas y los fastidiosos ninjas que te harán huir para no ser alcanzado por una lluvia de shurikens (estrellas ninja).



En las islas flotantes encontrarás a los guardianes de piedra, quienes despertarán si te acercas demasiado. Es decir, encontrarás enemigos hasta debajo del agua, donde buzos armados con filosos arpones tratarán de matarte.

Para enfrentar estos retos tendrás, además de tus clásicas pistolas gemelas, la escopeta de retrocarga; pistolas automáticas; un par de uzis; una ametralladora; un lanzagranadas con el que, si eres certero, volarás en pedazos a tus enemigos; un lanza-arpones para deshacerte de los peces y de los buzos; además de útiles bengalas para alumbrar tu camino.

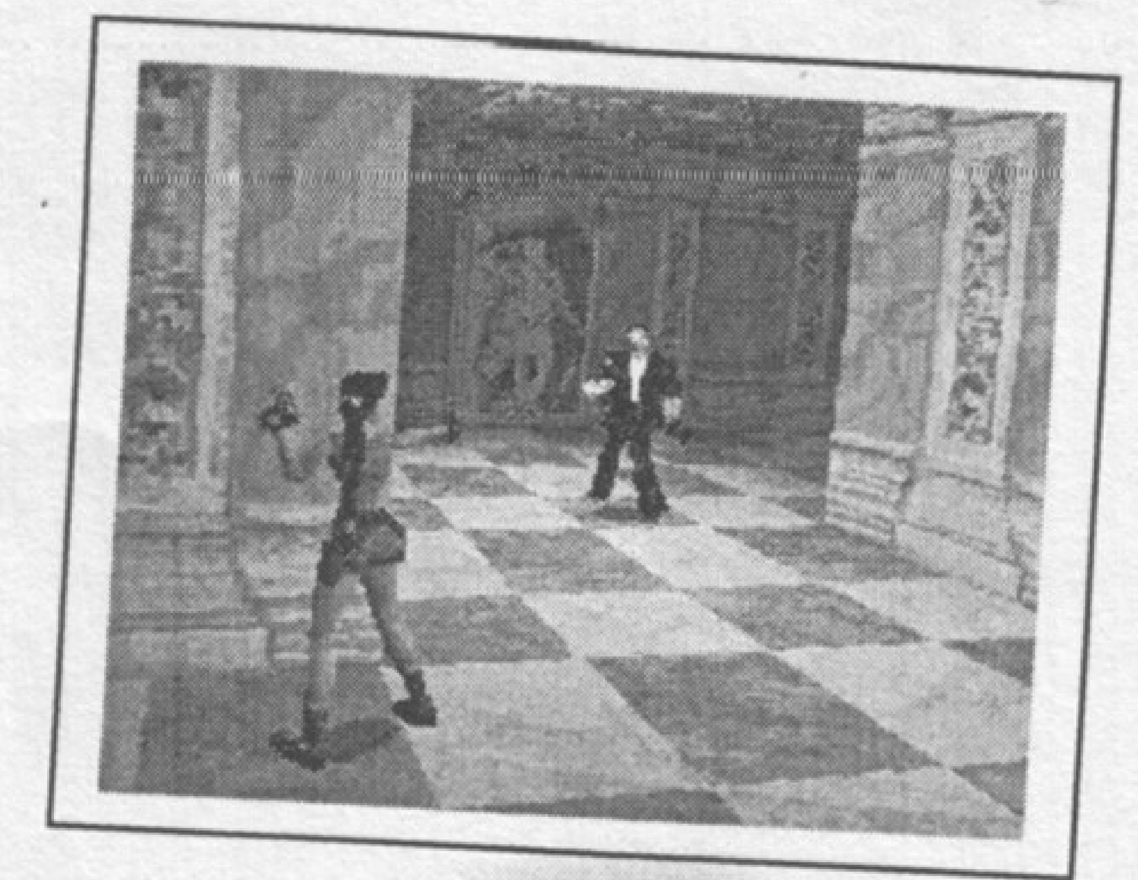
Los escenarios son tema aparte ya que han sido cuidados en cada detalle, lugares complejos y hermosos como los interiores de las casas de Venecia con sus enormes arañas ornamentales que parecen casi reales. Ahora, donde realmente se puede aplaudir el trabajo de los diseñadores pertenecientes a *Eidos* y *Core* (compañías productoras del juego) es en su genial creción del Templo de Xian, un lugar verdaderamente majestuoso gracias a su belleza y complejidad.

TRUCOS

Todas las armas
Coge una bengala.
Un paso adelante.
Un paso atrás.
Tres giros sobre el lugar en cualquier dirección.
Saltar hacia atrás.

Saltar de nivel
Coge una bengala
Un paso adelante
Un paso atrás
Tres giros sobre el lugar en cualquier dirección
Saltar hacia delante

Bengalas infinitas
Saca tus armas y presiona L2.



Los movimientos con que se desplaza Lara siguen siendo tan naturales como antes, sobre todo el salto y giro en el aire (que resulta muy útil) y el salto con estilo (lo logras al presionar los botones de caminar y de saltar a la vez) sin él no podrás pasar algunos obstáculos. Si logras combinar estos saltos con tus disparos al mismo tiempo, saldrás bien librado de muchos combates.

El juego puede ser de lo más largo e intrincado que puedas imaginar, pero si logras evitar morir, podrás disfrutar los hermosos paisajes que te rodean. Además para hacer más rápida tu travesía, podrás contar con vehículos que acelerarán tu paso, como la moto-nieve que encontrarás en la fase *Tibetan Foothills,* la que te será muy útil para grandes e impresionantes abismos, pero todo no es color de rosa ya que deberás evitar chocarte a menudo (pues perderás vida) y sortear hábilmente los numerosos abismos que hay a lo largo de esta fase ya que el dichoso vehículo es complicado de maniobrar. En la etapa de Venecia encontrarás una lancha, la que te evitará estar nadando por los canales de esta ciudad. Estando en la lancha no podrás esquivar los disparos de tus enemigos y, debido a lo estrecho de los canales, tendrás que nadar para no explotar con las minas flotantes.

Si no te sientes lo suficientemente preparado para las exigencias del juego, tienes la opción de entrenarte en la casa de Lara. Esto es un decir, ya que esta casita resulta ser una enorme mansión resguardada por enormes muros, donde Lara vestirá de una forma más casual. En sus inmediaciones encontraremos el circuito de entrenamiento en donde tendrás que saltar, trepar, nadar y descolgarte por una cuerda en el menor tiempo posible. Si te cansas de practicar, puedes explorar la mansión, seguido siempre por tu fiel mayordomo, quien te seguirá a todos lados tratando de alcanzarte un vaso con agua.

Al recorrer la mansión, te podrás dar cuenta de la enorme fortuna que tiene Lara para poder mantener un lugar así. Esta edificación en sí consta de dos pisos, un enorme ático y un sótano en donde podrás observar los tesoros de Lara. Es tal el lujo de este lugar que cuenta con una piscina interna. Si deseas hacer más amena la exploración, puedes acercarte al salón principal y encender el moderno equipo musical para escuchar una obra clásica. En la habitación de Lara hallarás una puerta con una cerradura que sólo podrás abrir en la etapa final. Si a estas alturas te cansaste de ser perseguido por tu mayordomo, puedes encerrarlo en la congeladora de la cocina, una vez hecho esto podrás salir de casa y dirigirte al lado opuesto del circuito de entrenamiento, en donde encontrarás un laberinto formado por arbustos; en él está oculto el secreto para poder acceder al sótano. Como puedes apreciar, *Tomb Raider II* es una verdadera joya entre los videojuegos de aventura.

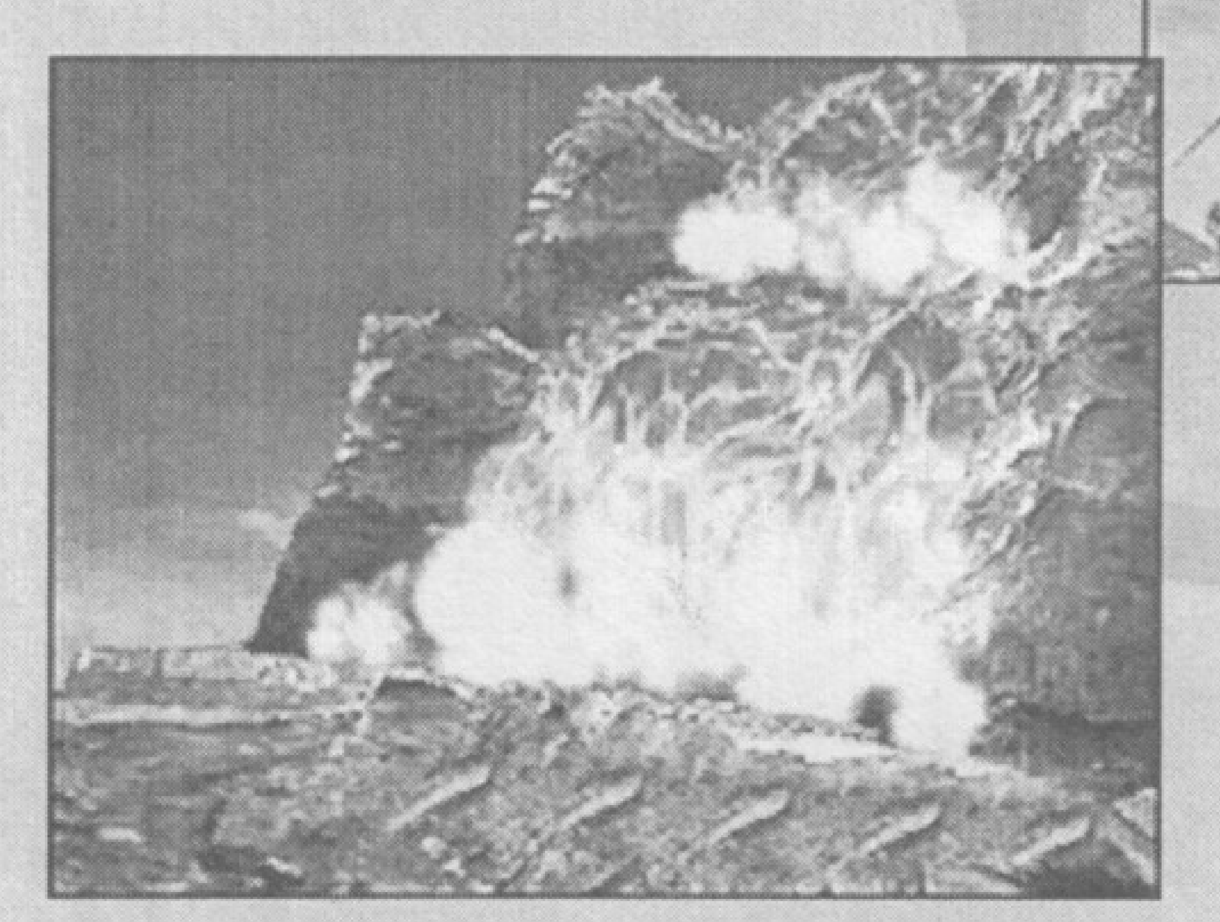
Dios salve a la reina, salve Lara Croft.



A-Plus

FINAL FANTASY VIII

Los amantes de los videojuegos RPG que deliraron emocionados con las aventuras de Cloud y sus amigos en Final Fantasy VII *(FF7), que hasta el momento es la última entrega de esta espectacular saga, ahora estallarán de júbilo al confirmarse los rumores de su más deseado sueño, la continuación de este magistral juego:* Final Fantasy VIII *(FF8).*

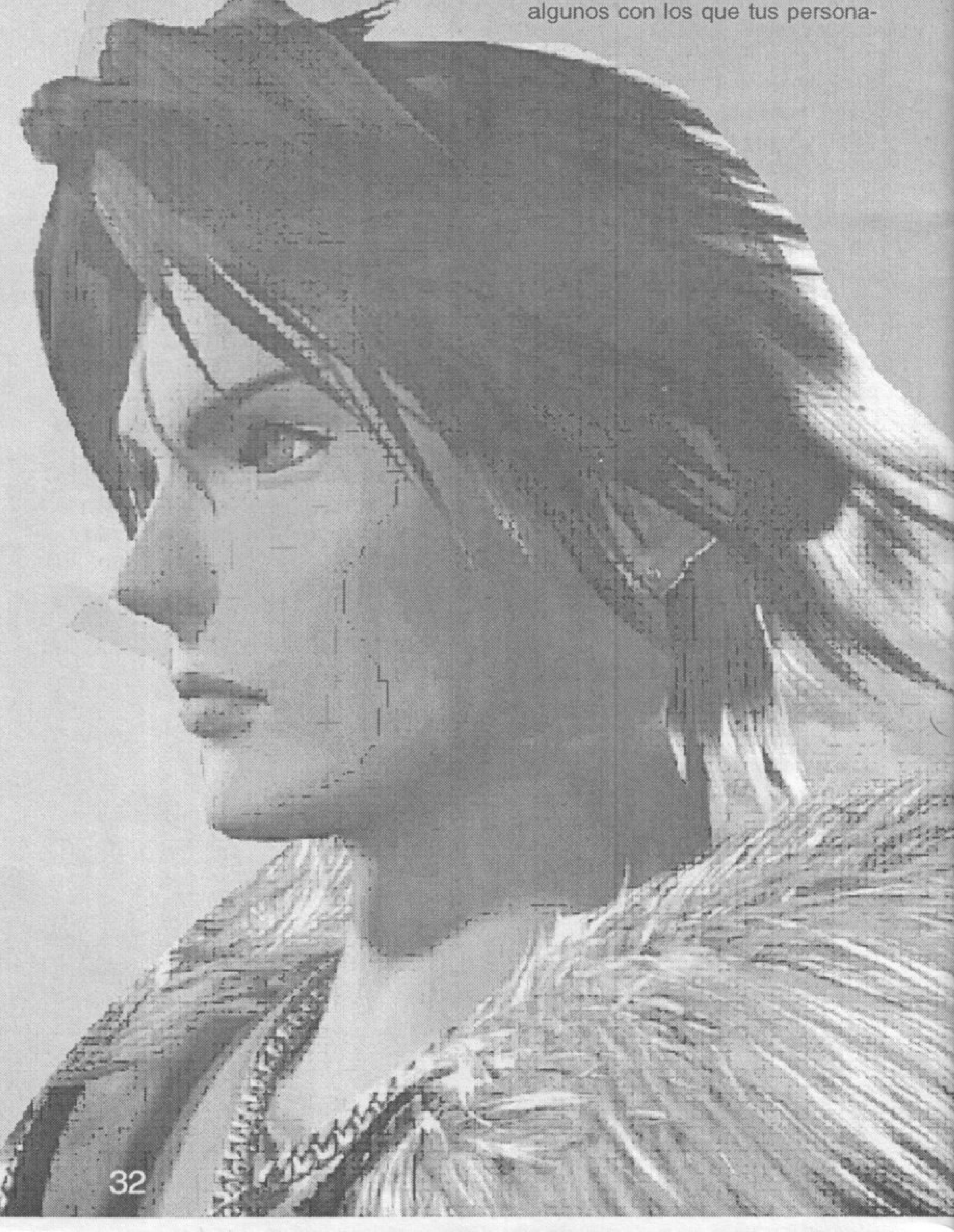


Aunque falta poco tiempo para su para su lanzamiento en Japón (se le espera para finales del 98), los ansiosos admiradores de este juego en esta parte del mundo tendremos que esperar un año más para poder tener la versión traducida al ingles. Debemos agradecer a la compañía *Square Soft* (productora de esta saga) que se apiadó de los millones de seguidores de Final Fantasy, al apaciguar en algo su espera brindándoles un versión *demo* (de muestra) jugable de Final Fantasy VIII (que podemos encontrar ya en nuestro medio) la cual causó un efecto contrario entre los que la han podido jugar, pues ya no esperan la hora de poder tener entre sus manos la versión definitiva. Este demo salió en Japón acompañando a otro juego de Square Soft, llamado *Brave Fencer Musashiden.*

"El tema central de Final Fantasy VIII es el amor" (como se puede apreciar en el logotipo), dicen los mienbros de su equipo creativo, quienes se proponen una tarea que hasta hace un año parecía imposible: superar a su antecesor en todo aspecto, incluyendo las ventas (cabe resaltar que Final Fantasy VII ha vendido en todo el mundo más de seis millones de copias). La gran interrogante es ¿lo lograrán? Esta pregunta puede ser respondida al apreciar el demo; los más entusiastas jugadores apostarían a que sí.

Como en Final Fantasy VII, Tetsuya Nomura es el diseñador de personajes con la ayuda de Amano Yoshitaka, quien le proporciona ilustraciones y bosquejos adicionales. Ambos esta vez le han dado a los personajes de Final Fantasy VIII una apariencia de lo más real posible, a diferencia de los *super deformed* de los juegos anteriores. Las proporciones y movimientos son de lo más naturales. Si te preocupa que los personajes se vean muy poligonales (como ocurre en muchos juegos) no tienes razones, ya que si en Final Fantasy VII eran notorios, Square ha tratado esta vez de minimizar lo máximo posible este problema.

Las batallas son un tema aparte ya que ahora en Final Fantasy VIII son asombrosamente envolventes, siendo realmente espectaculares los poderes mágicos, como invocar rayos, aparecer rocas sobre tus enemigos y dejárselas caer encima, quemarlos invocando fuego, hacer surgir de la tierra filosos peñascos debajo de ellos; siendo los más deslumbrantes y poderosos la invocación del dios del mar Leviathan (una especie de dragón marino) que aparece de la nada para hacer surgir una montaña delante de tus enemigos, luego procede a subir hasta la cima donde se transforma en agua formando una catarata que arraza con todo aquel que se encuentra en su camino (si esto te suena increíble, espera a verlo tú mismo. Te dejará pasmado.); además de los golpes especiales que tendrás por tiempo limitado, cuya animación y daño cambiará dependiendo del personaje que lo realice. Si piensas que en FF7 existen poderes más espectaculares, toma en cuenta que los descritos anteriormente son sólo algunos con los que tus persona-





es comienzan el juego, es decir que ya puedes ir imaginando cómo serán los que obtendrás a lo largo del mismo, donde también podrás conseguir más barras de energía.

Todos tus personajes tienen básicamente los mismos comandos: *Attack* (atacar), *Spell* (conjuro), *Drawn* (invocar) e *Item* (objeto), siendo Rinoa (uno de los personajes) la única que posee *Guardian Force* (el poder para invocar a Leviathan). En Drawn encontrarás la opción de quitarle poder a tus enemigos y usarlos en su contra o guardarlos para futuros combates. Es decir, tendrás que decidir entre matar a tus enemigos en forma inmediata o aprovecharte antes de aquello.

Si el demo da alguna muestra del nivel de dificultad del juego, esto quiere decir que Square tomó nota sobre las quejas del nivel de FF7 ya que según parece FF8 será una tarea nada sencilla de realizar.

En Final Fantasy VIII el mundo está inundado por el caos, las guerras se esparcen por todos lados, para tratar de mantener el orden, cualquier país necesita poseer un ejército fuerte, capaz de resolver cualquier circunstancia. Es por eso que *The Garden* es una institución mundialmente importante.

The Garden

The Garden es una escuela privada de formación militar que existe en todos los países. Sólo chicos de 6 a 15 años pueden ser aceptados, ellos son entrenados en técnicas de combate cuerpo a cuerpo, con armas y sin ellas, utilización de la magia, entre sus puntos principales. Los alumnos deben de graduarse entre los 15 y 19 años, sólo tienen dos exámenes de graduación por año. Los alumnos que logran graduarse son reclutados por ejércitos de todo el mundo como oficiales de alto rango.

SeeD

Unidad especial de The Garden, sólo lo mejor de lo mejor puede ser mienbro de SeeD. Uno de sus integrantes es mucho más poderoso que un soldado de The Garden, pues los primeros reciben un entrenamiento especial en el uso de grandes poderes mágicos. El personaje Squall es nuevo mienbro de SeeD.

El protagonista de Final Fantasy VIII es Squall Leonheart, un chico que viste ropas oscuras con una notoria cicatriz en medio de los ojos, a quien en el inicio del juego vemos a bordo de un *hovercraft* (una especie de veloz submarino porta-tropas) que junto a otros seis vehículos idénticos, surcan el mar para atracar en una playa donde desembarcan un pequeño contingente militar de ataque. Entre ellos se encuentran dos mienbros de tu equipo, un chico con peinado punk llamado Zell y una hermosa muchacha de nombre Rinoa, quienes se unen a ti para iniciar esta nueva y enigmática aventura.

Squall Leonheart

Edad: 17 / Estatura: 177 cm / Caracteristicas: Insociable, con una personalidad fría como el hielo, no muestra comunmente sus sentimientos, soldado de SeeD por lo que se sobreentiende que debe poseer grandes cualidades en la lucha y en la magia. Le disgusta hablar más de lo necesario a menos que sea de su interés; no le agrada mucho la idea de trabajar en equipo. Posee como arma un *Gunblade* (una mezcla de pistola y espada larga).

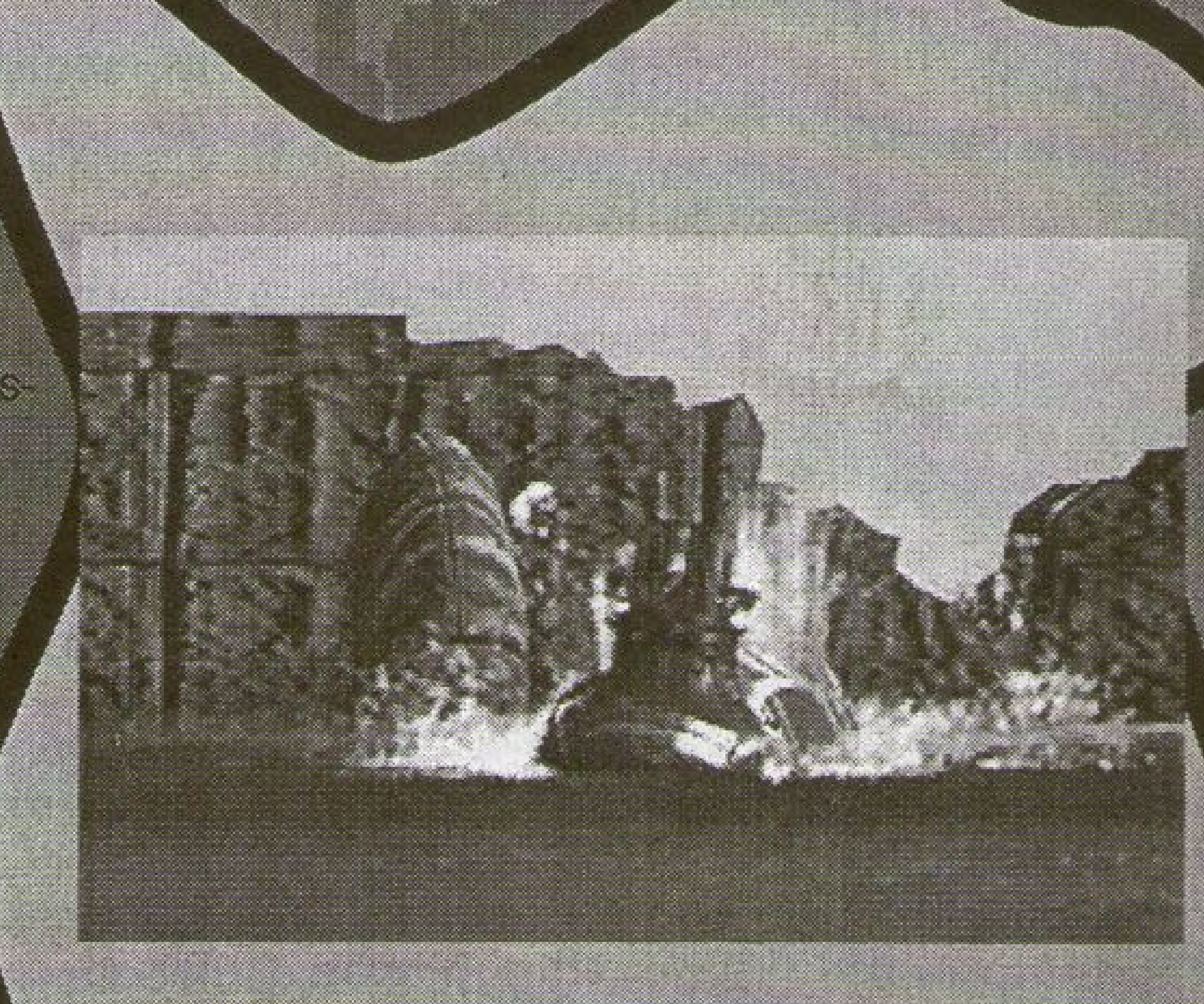


Laguna Loire

Edad: 27 / Estatura: 181 cm / Características: Fuerte deseo del deber y humanidad, ayuda al débil, detesta al que abusa del poder. Sin preocupaciones, optimista y energico; ex - militar, ahora se gana la vida como periodista. Personaje que inspira confianza.

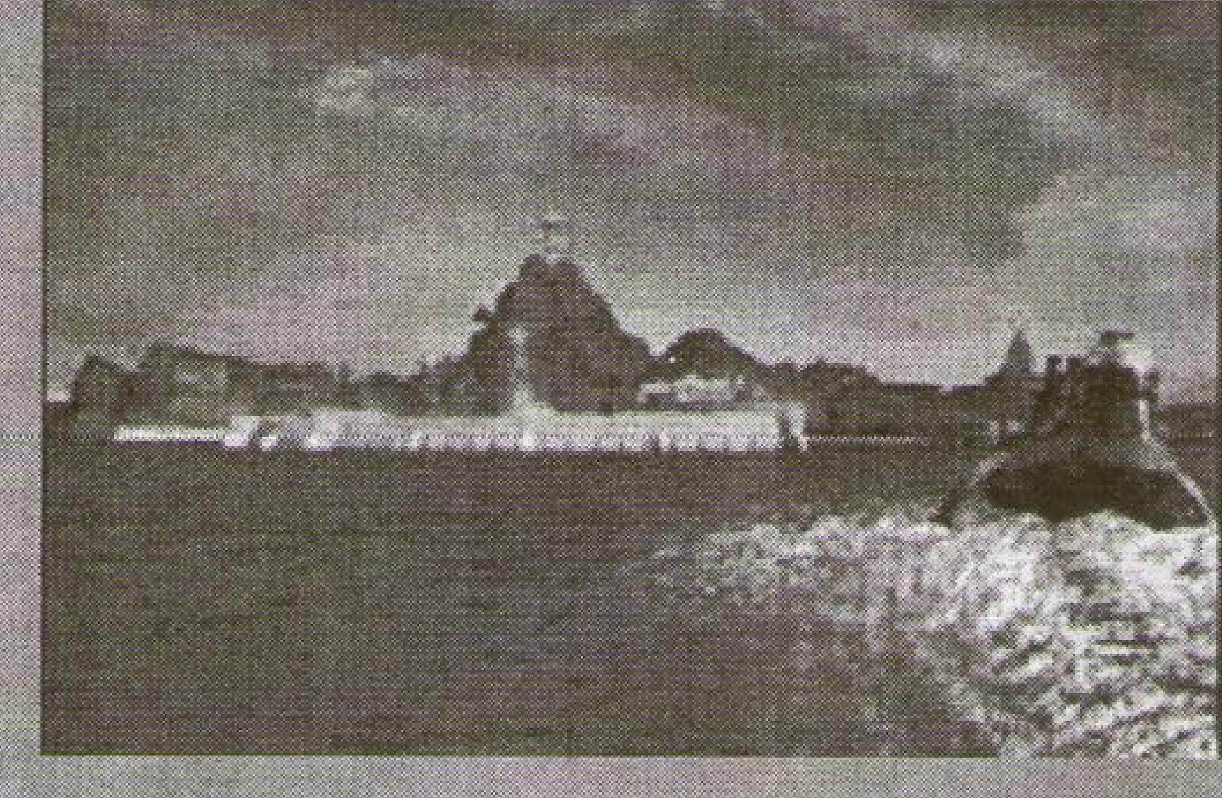
Rinoa Heartilly

Edad: 17 / Estatura: 163 cm / Características: Dueña de una gran personalidad, levanta el ánimo a cualquiera, trata a todos siempre con cortesía; animosa pero tímida. Muy honesta con sus sentimientos, dice siempre todo lo que siente; a veces llega a resultar muy obstinada, usa como arma una especie de ballesta.



Zell Dinch

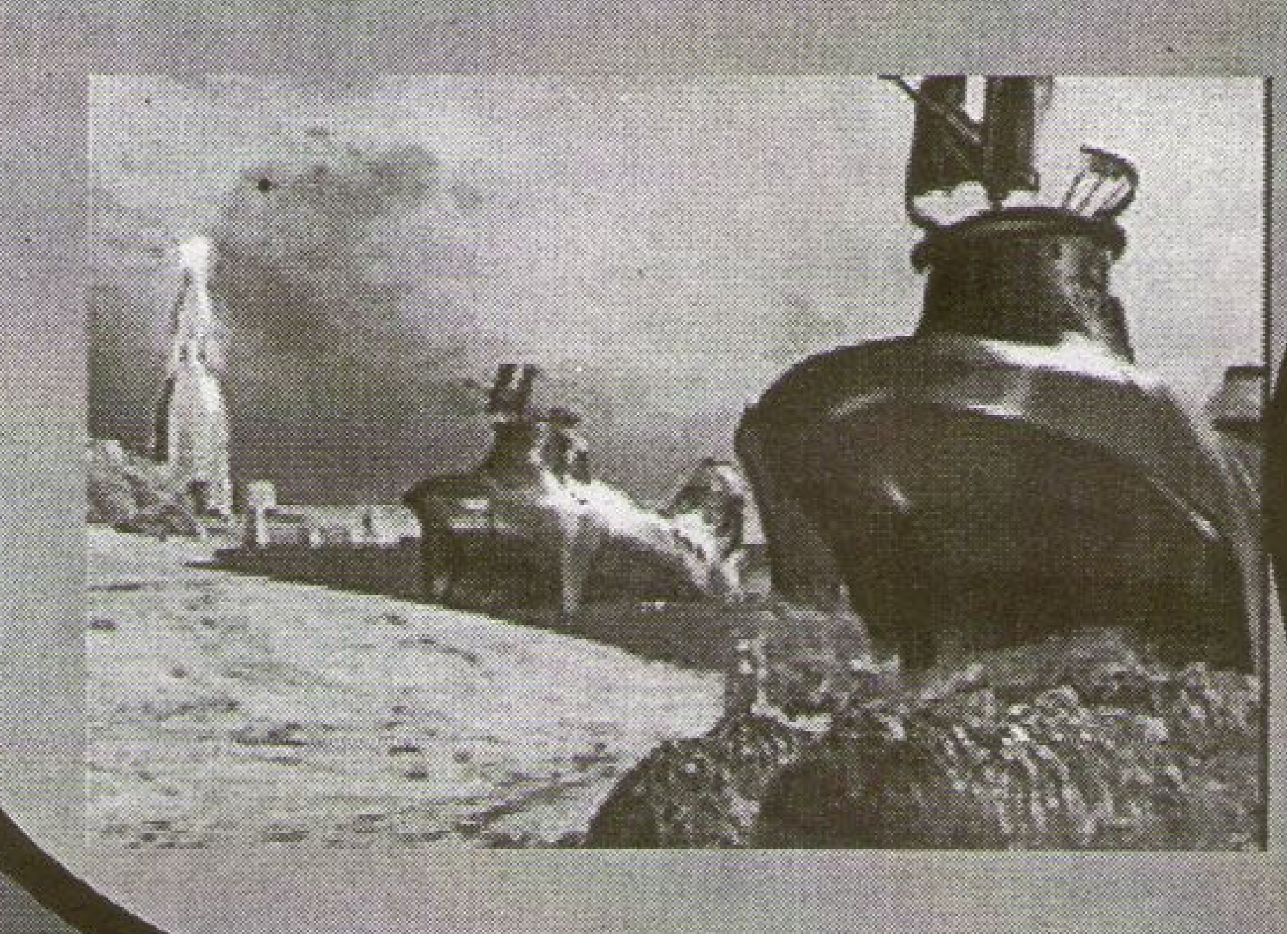
Edad: 17 / Estatura: 168 cm / Características: Imitando a su abuelo que fue un gran militar, ingresa a The Garden cuando tenía 13 años. Actúa siempre de una forma agresiva antes que lógica, muy emocional demostrándolo en cada lucha. Puesto que fue criado en una familia adinerada, nunca está ...cupado. En el fondo es ...o honesto y serio, ...ás de ser un gran



artista marcial por lo que prefiere luchar con las manos.

Selfer Almasy

Edad: 18 / Estatura: 188 cm / Características: A pesar de su gran potencial, su falta de capacidad para acatar órdenes y mantenerse calmado demuestran su inmadurez. Siempre buscará ser el ganador de toda lucha y hará lo que sea por conseguirlo. Admite los talentos de Squall, considerándolo su rival.



Majin Boo

Hace unos cinco millones de años aproximadament un malvado hech cero llamado Bíbidi, trató de conquistar el universo para lo cual creó ur ser de maldac pura llamado Majin Boo, poseedor de un pod destructivo tal que arrasaba planetas enteros, sólo Bibidi podía contenerlo encerrándolo en una prisión con forma de huevo. Este engendro pudo ser detenido únicamente gracias a los Kaioh Shin, dioses entre dioses, que con el sacrificio de cuatro de sus cinco miembros (dos fueron muertos en batalla y los otros dos absorbidos por Majin Boo, lo que le restó poder y le dio una nueva apariencia. El Kaioh Shin superviviente se ocultó y esperó a que Bíbidi encerrara a su creación para acabar con el hechicero y llevarse la prisión para ocultarla en algún lugar del universo.

Muchos años después, Bábidi (el hijo de Bíbidi) logra liberar a Majin Boo con la energía que obtiene de la lucha entre Gokú y Vegeta (a quien había dominado con dicho propósito). Al fin podría realizar el sueño de su padre: dominar el universo entero.

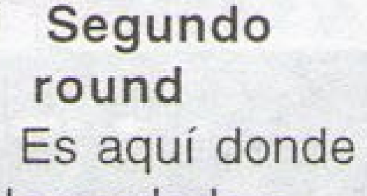
Primer round

Bábidi logra controlar a Majin Boo amenazándolo con volverlo a encerrar y es así como este gordito de cómica apariencia logra derrotar a todo aquel que se pusiera en frente, sea saiya o súper saiya, llegando incluso a matar al orgulloso Vegeta, quien creía haber tocado las puertas del cielo al vencer a Gokú. Majin Boo era imparable; Gohan, Gotenks, Gokú, Gokú súper saiya, Gokú súper saiya de nivel dos, Gokú súper saiya de nivel tres (aunque esta lucha



no terminó pues Gokú se retiró), nada ni nadie parecía capaz de detenerlo (ni siquiera las amenazas de Bábidi, a quien luego de soportar por un tiempo termina reventándole la cabeza de un solo golpe para luego deshacerse del cuerpo lanzándolo al aire y haciéndolo estallar con una esfera de energía). Es decir, ¿cómo podrían derrotar a un ser que se divertía destruyendo ciudades enteras a punta de soplidos y convertir a sus habitantes en dulces que devoraba en un instante?

Sin la amenaza de volver a ser encerrado, Majin Boo se dedicó a su pasatiempo de destruir ciudades, hasta que el último guardián del mundo salió a hacerle frente. Este campeón de la justicia era el único, el invencible e inigualable Mr. Satán. Al estar frente a frente con Majin Boo, Mr.Satán puso en marcha su plan, primero le dio de comer unos chocolates envenenados (los cuales no tuvieron efecto alguno), después le obsequió un videojuego (que lamentablemente pasó desapercibido), para luego utilizar su plan B: rogar y suplicar por su vida, causando gracia a Majin Boo y entonces le perdonó la vida a cambio de que le sirva como mayordomo, encargándose de su casa (que había fabricado basándose en una masa hecha con los habitantes de una ciudad cercana, a quienes transformó en dicha sustancia) y de Bee, un perrito que Majin Boo había adoptado como mascota.



Durante su estadía en la casa de Majin Boo, Mr. Satán aprovechó para entablar una amistad con él, enseñándole a diferenciar el bien del mal. Todo parecía haber vuelto a la normalidad en el mundo hasta que unos cazarecompenzas hieren gravemente a Mr.Satán y a Bee, siendo curados por Majin Boo pero éste no logra evitar sentir una incontrolable furia, provocando que una entidad maligna surja de su propio cuerpo, este Boo-malo logra vencer al Boo-bueno, regresándole uno de sus rayos para convertirlo en una pequeña figura de chocolate, la cual devora y logra transformarse en la verdadera forma de Majin Boo.



Segundo round

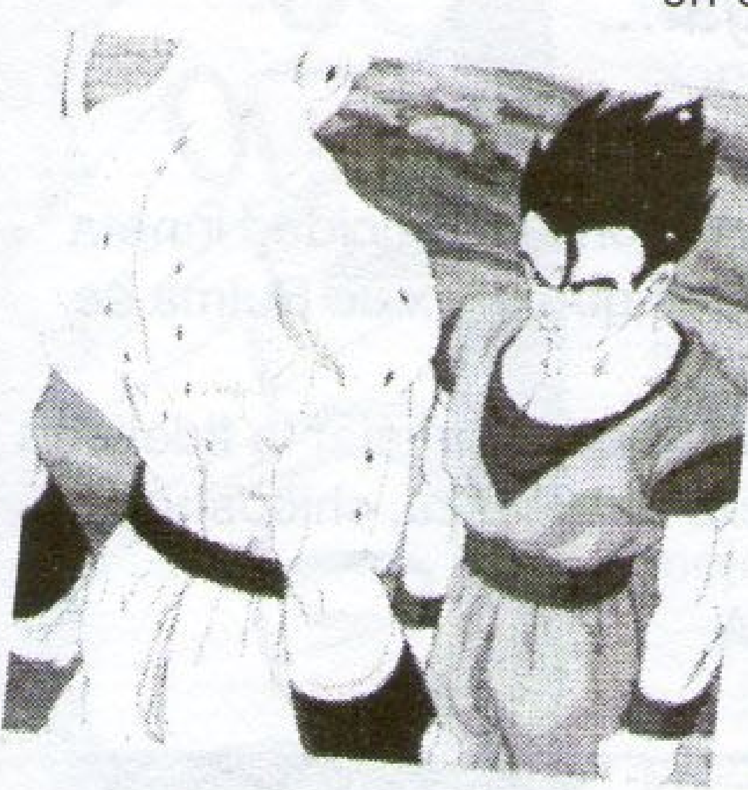
Es aquí donde la verdadera maldad de Majin Boo se pone de manifiesto, poniendo en práctica su maligno ingenio con uno de los cazarecompenzas (al otro lo había hecho explotar), adoptando una forma líquida para luego proceder a introducirse por la boca del pobre infeliz, hinchándolo hasta hacerlo explotar en pedazos. Un nuevo Majin Boo ha nacido pero todavía recuerda la amistad con Mr. Satán a quien nuevamente le perdona la vida.

Con el nuevo poder obtenido, este engendro diabólico decide ir en busca del único ser que podía hacerle frente: Gotenks (pues Gokú estaba muerto desde la

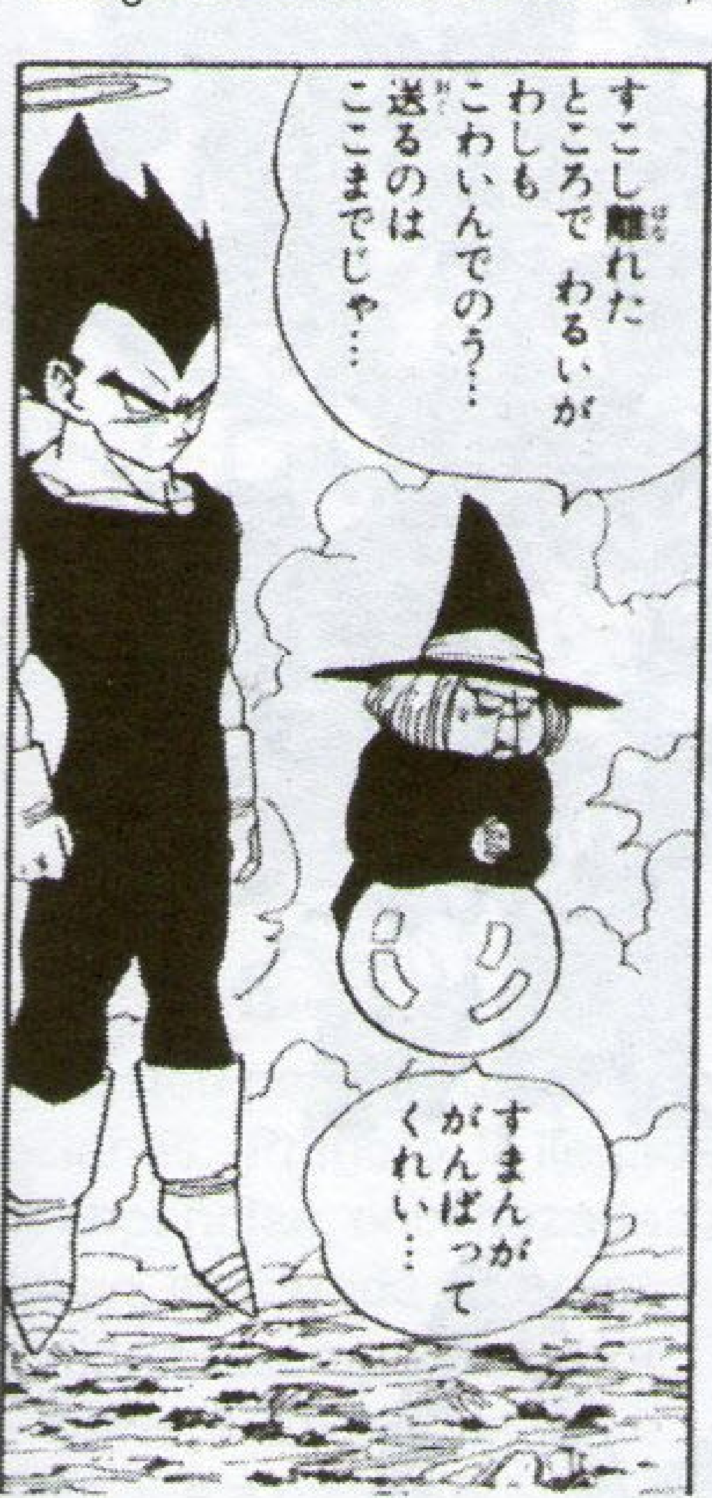


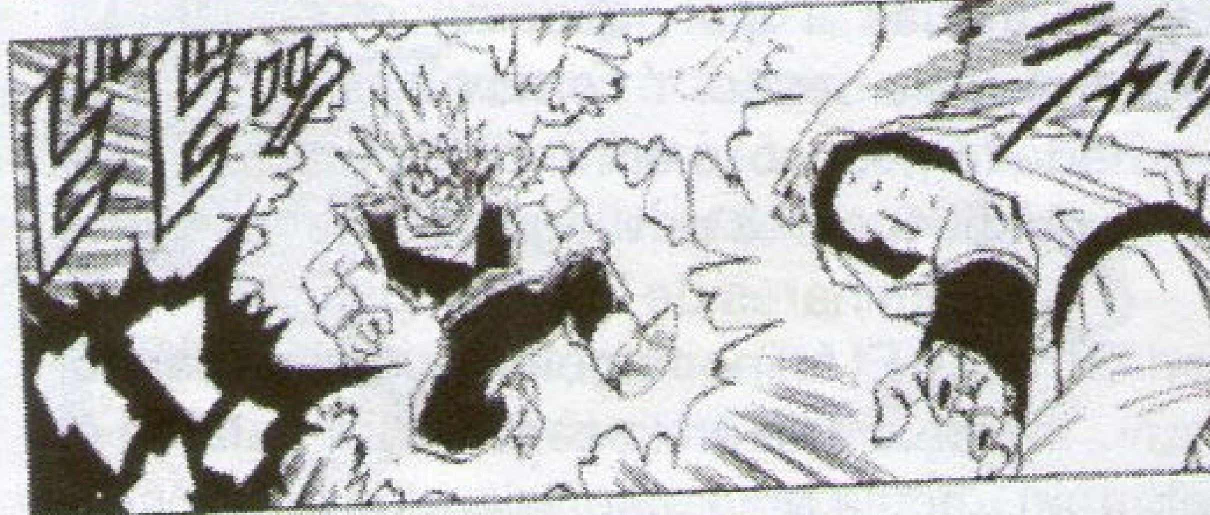
lucha con Cell, a Vegeta ya lo había despachado y Gohan después de su derrota había sido salvado por Kaioh Shin del este, quien lo estaba entrenando).

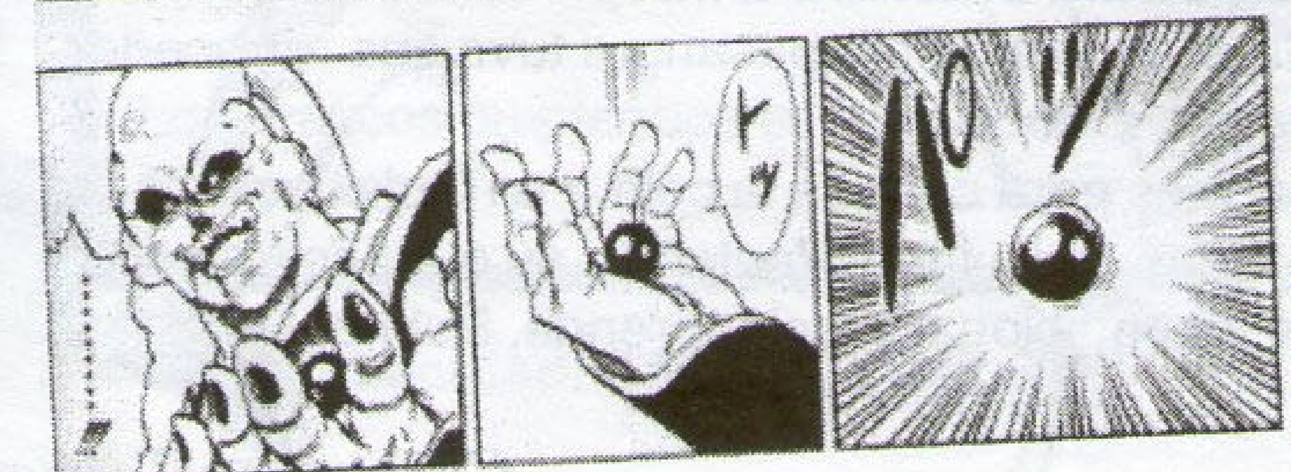
Gotenks hace su mejor esfuerzo, llegando en su desesperación al tercer nivel de súper saiya, el cual aun con toda la fuerza que posee no puede igualarse al nivel de Majin Boo y cae finalmente derrotado para ser absorbido por éste.



Luego es el turno de Gohan, quien a pesar de haber sido entrenado en forma especial, no puede hacer gran cosa y corre la misma suerte. Ya no quedaba nadie en el mundo capaz de enfrentar a Majin Boo, al menos eso pensaba él, hasta que entran en acción Gokú (quien había vuelto a la vida gracias a Ro Kaioh Shin, el más viejo de los Kaioh Shin) y Vegeta (quien regresó desde el más allá gracias a Uranai Baba), ambos utilizan los pendientes Potara; dichos pendientes les dan la capacidad de fusionarse en un solo y definitivo ser: Vegetto (nombre obtenido de la mezcla Vegeta-Kakarotto). Este nuevo ser eleva su ki hasta alcanzar el nivel de súper saiya, y deja en ridículo al poder de Majin Boo, a quien incluso le arranca el apéndice que le colgaba de la cabeza. Ante esta humillación, Majin Boo regenera su apéndice y convierte









a Vegetto en un insignificante caramelo. Aun con esa forma, Vegetto se avalanza contra su enemigo, atravezándolo por varios lugares; ante esta dolorosa experiencia, Majin Boo lo regresa a su estado normal y en momentos de descuido logra absorberlo. Ya en su interior, Gokú y Vegeta se quedan sorprendidos al verse separados (pues supuestamente la fusión era definitiva), encuentran a sus amigos que anteriormente también fueron absorbidos y proceden a liberarlos, a pesar que el mismo Majin Boo intentó detenerlos desesperadamente. Una vez fuera del maligno ser, quedan atónitos al presenciar la transformación definitiva de Majin, quien les lanza una enorme esfera de energía, la cual destruye todo a su paso. Gokú y Vegeta



sólo pueden huir rescatando a la volada a Dende, Mr. Satán y a Bee, quienes se encontraban ocultos presenciando la lucha. A pesar de la velocidad saiya, el desenlace parecía inevitable... sin embargo hace su aparición la fusión del Kaioh Shin del este y su fiel asistente Kibito, quien los teletransporta fuera del planeta antes que éste estallara en millones de pedazos.

Majin Boo se regenera en el espacio y se transporta hacia el planeta donde se encontraban Gokú y Vegeta para sostener el enfrentamiento definitivo.

Tercer round

El Kai Shin Kai es el lugar donde se realiza esta lucha. Los saiyas se hechan a suerte quién irá primero, siendo Gokú el que resultara ganador. El eleva su ki hasta el tercer nivel de súper saiya y de este modo se inicia una lucha brutal y salvaje. Vegeta se impacienta y exige que se le deje luchar, ante lo cual Gokú le cede su lugar. El Príncipe de los saiyas alcanza enseguida el segundo nivel de súper saiya y enfrenta a Majin Boo, pero este nivel resulta insuficiente y Vegeta lo paga con un indescriptible dolor. Cuando parecía que ése sería su último error y antes que Gokú pudiera reaccionar, la vida de Vegeta es salvada por el inigualable y único Mr. Satán, quien logra captar la atención de Majin Boo, pues pensaba que en esta forma tampoco lo dañaría, dándose el susto de su vida al esquivar por poco un golpe que pudo matarlo. Esta es la acción que despierta al Boo-amigo, quien es expulsado por el Boo-maligno: iniciándose así una lucha entre ambos Majin Boo. Vegeta aprovecha para recuperarse y logra presenciar cómo Gokú pierde el tercer nivel de súper saiya quedando en su estado normal, lo que parecía ser el fin definitivo de toda esperanza, hasta que Gokú es contactado telepáticamente y se le informa de la reconstrucción de la Tierra y todos sus habitantes vueltos a la vida gracias a uno de los deseos del dragón Polunga, entonces decide hacer una última jugada, crear una «Cho Genkidama», que es incrementada con la energía de todos los habitantes de la Tierra (los cuales pueden escuchar la voz de nuestros héroes gracias al segundo deseo), para esto necesitaba tiempo, tiempo proporcionado por Vegeta, la parte buena de Boo y el mismo Mr. Satán, quienes se enfrentan al maligno Majin Boo para que Gokú pueda acumular toda esa energía. Majin Boo logra derrotar a sus oponentes pero ya era tarde: Gokú había lanzado ya la Cho Genkidama, la cual Majin Boo trata de detener con las manos. Gracias al último deseo de Polunga, Gokú recupera todo su poder y alcanza el nivel de súper saiya haciendo inútil el esfuerzo de Majin Boo a quien finalmente la Cho Genkidama destruye por completo.



Eric Navarro



POOAL

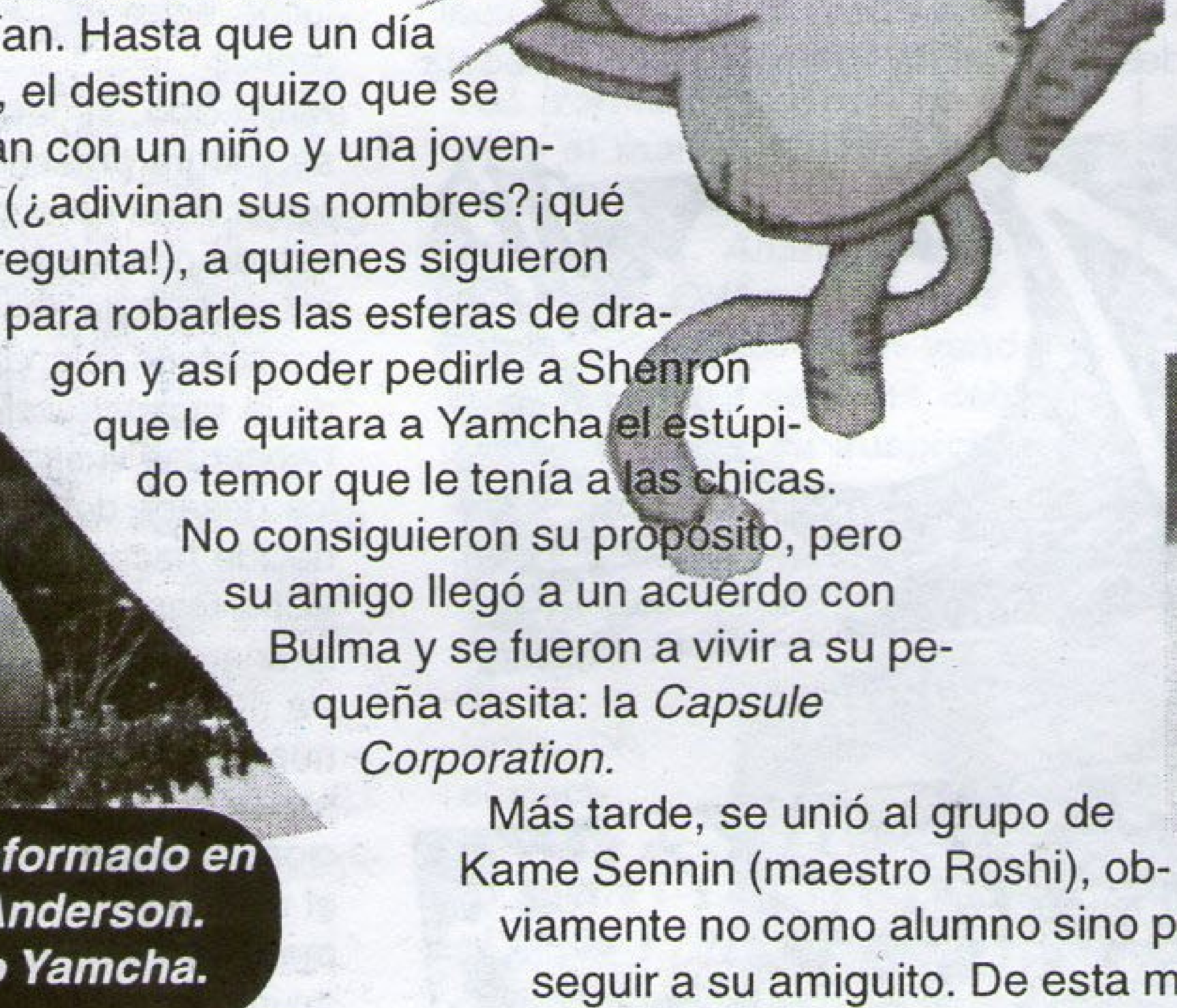


Dicen que el perro es la criatura más fiel sobre la faz de la Tierra. Sin embargo, en el universo Dragon Ball *una especie de gato ostenta este privilegiado lugar...*

Pooal (Puar en la horrorosa versión mejicana), una extraña mascota de un curiosísimo aspecto semifelino con la capacidad innata de volar, es nada menos que el inseparable amigo de Yamcha, a quien ha acompañado desde mucho antes que el ex de Bulma se cruzara con el simpático Son Gokú.

Desde su aparición tanto en el manga (tomo I, página 117) como el anime (Dragon Ball, episodio 5) se puede apreciar la fidelidad que profesa a Yamcha, situación que daría qué pensar a las maliciosas cabecitas de muchos otakus (¡qué vergüenza, chicos!¡qué

Claro que al inicio, él y su estimado conformaban una temida banda (¿Los Destructores del anime?) asaltadora de caminos que siempre hacía de las suyas (a robar, a robar... ¡mal pensados!), atemorizando a cualquiera que osara atravesar el desierto donde vivían. Hasta que un día de ésos, el destino quizo que se toparan con un niño y una jovencita (¿adivinan sus nombres?¡qué pregunta!), a quienes siguieron para robarles las esferas de dragón y así poder pedirle a Shenron que le quitara a Yamcha el estúpido temor que le tenía a las chicas.



No consiguieron su propósito, pero su amigo llegó a un acuerdo con Bulma y se fueron a vivir a su pequeña casita: la *Capsule Corporation.*

Pooal transformado en Pamela Anderson. Provecho Yamcha.

Más tarde, se unió al grupo de Kame Sennin (maestro Roshi), obviamente no como alumno sino por seguir a su amiguito. De esta manera asistió a los *Tenkaichi Budokai* (Gran Torneo de las Artes Marciales) donde Yamcha participó y en adelante no lo dejaría jamás, excepto cuando el humano de su devoción murió.

Este pequeño gatito (como podríajmos clasificarlo) también posee un extraño pasado que lo vincula con Woolong (el cerdito depravado), ya que ambos fueron compañeros de estudios (¿?... mejor no pregunten). Estas clases especiales le permitieron desarrollar un poder de transformación gracias al cual puede adoptar la forma que desee. Y como no es nada tonto, usó lo aprendido para ver desde lugares privilegiados las fases preliminares de los torneos.

El felino también puso su granito de arena en la serie al enfrentarse en combate, junto a Upah (hijo del Bora, el indio que custodiaba la torre del gato Karín) contra Dracula Man, el primero de los cinco peligrosos luchadores de Uranai Baba (la hermana del maesro Kame que predecía el futuro). El chupasangre tuvo que retroceder ante un Pooal convertido en erizo.

Aunque su acto más heroico y acertado fue el transformarse en unas tijeras enormes para cortarle la cola a un Gokú en estado Ohzaru (gorila gigante) totalmente fuera de control. Salvando de esta manera las vidas de Bulma, Woolong y su querido Yamcha. Pooal pasará a la historia del manga como la mascotita más noble, desinteresada, incondicional y leal (aprende, Bulma) de todas.






Nos vemos en el número cinco con más informaciones,
más ilustraciones y Más.